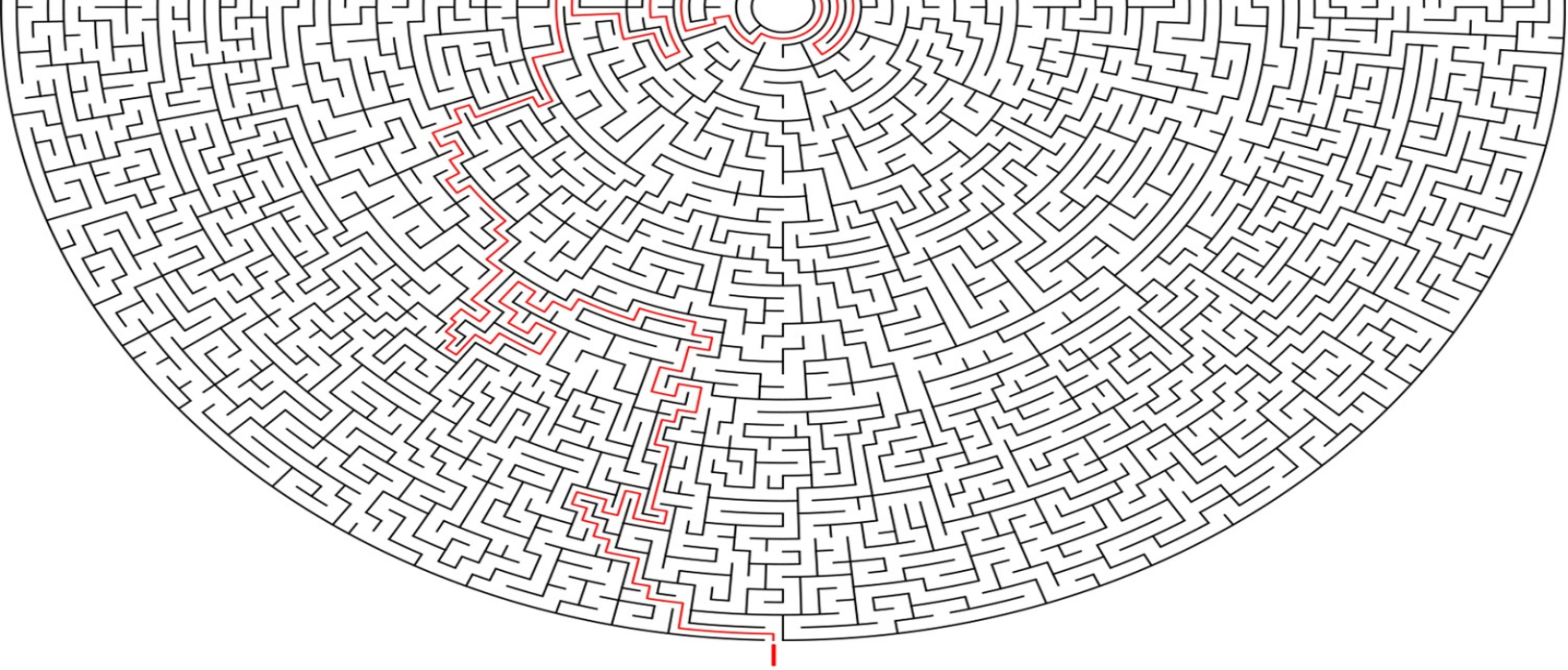

CARTOGRAFÍAS PARA NAVEGAR

NARRATIVAS ERGÓDICAS

NOTAS [HACIA] EL ANÁLISIS DEL DISCURSO DE LOS VIDEOJUEGOS DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES

ROMANO PONCE DÍAZ
IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ

1972
UNIVERSIDAD DE MATANZAS

CARTOGRAFÍA PARA NAVEGAR NARRATIVAS ERGÓDICAS

Notas **[hacia]** el análisis del discurso de los **videojuegos** desde los **estudios visuales.**

Romano Ponce Díaz
Iván Ávila González (coautor)

-

Morelia, Michoacán, México.
marzo 2022

Este libro fue arbitrado por especialistas en el área mediante dictamen doble ciego entre los meses de febrero y marzo del 2022. La obra cuenta con el aval del H. Consejo Técnico de la Facultad de Letras-UMSNH, autoridad que resguarda los dictámenes correspondientes, quedando a disposición de indagatoria legal.

Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales.

Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González [Coautor]. Morelia, Michoacán de Ocampo, México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Facultad de Letras, 2022.

Primera edición, 2022.

D.R. © Universidad de Matanzas, Cuba..

Diseño de portada: Romano Ponce Díaz

ISBN: 978-607-99587-2-5

El contenido de esta obra es propiedad de los autores.

Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Editado en México / Edited in Mexico

Consideraciones preliminares

Con la coautoría del Dr. Iván Ávila González, y bajo la supervisión del Dr. Juan Carlos González Vidal, en el presente ensayo académico se realiza una serie de nuevas propuestas, revisiones, reevaluaciones, maduraciones y replanteamientos de investigaciones académicas en curso sobre el análisis del discurso de videojuegos que han sido trabajadas colaborativamente en diversos espacios académicos por Ponce Díaz y Ávila González a lo largo de 2019-2022, mismas que aparecen en el apartado de referencias bibliográficas.

Este proyecto de investigación se realizó con el apoyo conjunto del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT] y el Cuerpo Académico 219 [CA-UMSNH-219] de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. De esta forma, este libro es uno de los productos de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa de **"Estancias Posdoctorales por México"** del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT], en el periodo del 1 de octubre de 2021 al 30 de Septiembre de 2022, con el proyecto de investigación titulado *"Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas"* presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal. De igual forma, este libro es parte de las actividades del **Proyecto 320702** *"La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura"*, Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera. Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el CA-UMSNH-219, Estudios de literatura, arte y cultura.

Con este texto aspiramos a generar materiales que sean accesibles y de beneficio para cuerpos estudiantiles interesados en el análisis de los videojuegos y sus narrativas; lo que permita abonar a la generación de conocimiento por medio del abordaje crítico de estos tipos de texto desde la transdisciplina de estudios visuales y el análisis del discurso. De igual forma buscamos estabilizar conceptos teóricos que puedan facilitar a docentes y estudiosos el diseño de herramientas y programas educativos alrededor de las artes narrativas digitales participativas. Buscamos que este ensayo sea uno de muchos pasos para la generación de más y mejores teorías, instrumentos y cartografías para el análisis del discurso de los videojuegos.

—

—

Prólogo por Bárbara Fierro Chong:

El libro que ahora presentamos, *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales* es una contribución de alta significación en el desarrollo de programas académicos de las humanidades para estudiantes y profesores, ya que mantiene vigente la perspectiva de que la literatura, los relatos y las narrativas son relevantes y necesarios aún en los contextos de cambios tecnológicos y digitales.

La literatura, los relatos y las narrativas son los mecanismos en que la memoria individual y social preserva –y revela- las formas de sentir, pensar y actuar de las comunidades, sus grupos y sus individuos. Los relatos, sin importar sus medios, son una ventana al encuentro con las culturas, los mundos interiores y las realidades sociales. En *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales* se nos reafirma que, como dijimos, en los medios digitales los relatos siguen siendo relevantes e indispensables para nuestra realidad cultural.

Los relatos dentro de los videojuegos nos pueden ayudar a entender contextos sociales, mundos interiores, luces y oscuridades de los individuos y pueblos que les producen. En ellos se encuentran recombinaciones de imaginarios, fabulaciones, mitologías y literaturas que pueden ser el punto de partida para que los estudiantes se adentren en la búsqueda, la investigación y la construcción de más saberes literarios.

El siglo XXI ha planteado a Latinoamérica el reto de la construcción de un espacio de identidad cultural, el cual podemos construir a partir del

relato de nuestros mundos interiores, comunitarios y sociales. El que cada vez más grupos latinoamericanos se involucren en la construcción de relatos que utilizan a los videojuegos como su medio expresivo, nos puede encaminar a conocer un nuevo aliado que preserve nuestros imaginarios. De igual forma, el interesarnos en los relatos que aparecen en este tipo de juegos, sea cual sea su origen o región, nos puede ayudar a entender a los pueblos e individuos, pues las personas no pueden ser entendidas sin la presencia de los valores presentes en las representaciones, significados y símbolos de su contexto social. El que cada día tengamos más herramientas que abonen a la didáctica y la comprensión de los relatos en los medios digitales nos acerca más a la comprensión de los claroscuros de nuestras sociedades latinoamericanas.

Los relatos, en su representación de mundos simbólicos, nos permiten vislumbrar los sistemas de valores intrínsecos de las comunidades y, por lo tanto, entender, acoger su cosmovisión y sus interpretaciones de la realidad. Que cada día haya más videojuegos producidos en los pueblos latinoamericanos, podrá abonar a la defensa de la identidad nacional frente a la anexión imperialista. Los videojuegos nos dan la oportunidad de establecer una nueva manifestación cultural que exprese y preserve las costumbres, imaginarios, mitologías y saberes de cada región, ya que, a fin de cuentas, son un medio expresivo que puede ser utilizado por cualquier pueblo, comunidad e individuo para configurar y dar lugar a su sentir individual y comunitario, y esa en gran medida es el valor y relevancia de las artes.

Barbara Maricely Fierro Chong

Coordinadora de la Maestría en Didáctica de las Humanidades de la Universidad de Matanzas, Cuba

Introducción

Cartografías para navegar Narrativas Ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales es parte de una investigación en proceso que busca ser una invitación al desarrollo de metodologías y herramientas para el análisis del discurso de los videojuegos. En los siguientes apartados ofrecemos diversas tentativas conceptuales que abonen a una aproximación del análisis del discurso de los videojuegos, entendiendo a los mismos como manifestaciones de la cultura visual contemporánea.

Cada uno de los apartados que hemos reunido han sido publicados, indistintamente, como capítulo de libro académico o como artículo de revista científica. En el presente libro buscamos dar cohesión y un hilo conductor a una serie de ensayos de nuestra autoría que en su momento han tenido cabida en otros espacios académicos. En este libro buscamos aglutinar y reevaluar las propuestas teóricas que hemos presentado desde 2019, y darles una coherencia unificada en forma de ensayo. Este ensayo se aleja de ser una compilación, en cambio buscamos expandir y concretar ideas, conceptos y propuestas que a nuestro criterio pudieron percibirse como tautológicos y poco accesibles. Consideramos que la generación de conocimiento es una labor en constante reevaluación y autocrítica, y este proyecto fue realizado con respeto y agradecimiento infinito a los espacios académicos que evaluaron y publicaron los ensayos en su momento.

Los videojuegos son objetos narrativos producto de labores colaborativas de equipos multi y transdisciplinares; nuestro abordaje no podría ser de otra forma, por lo tanto, nuestra mirada intercala los fundamentos teóricos de los Estudios Visuales, de la socio-semiótica de la comunicación, y los modelos de análisis del discurso. Hemos recurrido a la

analogía de la cartografía -planteada en los textos de Lauro Zavala- ya que consideramos que los videojuegos son un océano temático y mecánico tan extenso –y cambiante- que únicamente se puede navegar con rutas particulares y muchas veces provisionales. Por el momento no tenemos un sistema modelizante, pero sí podemos aspirar al desarrollo de herramientas, técnicas y cartografías que permitan la navegación.

Son cada vez más las áreas de generación de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos y los vuelven su objeto de estudio. En los espacios universitarios son más frecuentes los proyectos estudiantiles que muestran interés en los videojuegos o en aspectos particulares de los mismos. Las poblaciones estudiantiles y académicas presentan proyectos de investigación con problemáticas diversas, relevantes e interesantes. Este ensayo se estructuró con la intención ser un material bibliográfico de consulta accesible y de beneficio didáctico para poblaciones estudiantiles que se interesan en el análisis de las narrativas aparecidas en los videojuegos.

Buscamos que este libro sea una invitación a que los cuerpos estudiantiles y académicos interesados en los videojuegos realicen sus propias –y mejores- investigaciones, textos y cartografías. Los videojuegos son un medio narrativo heterogéneo que comprende un extenso universo de relatos con diversos temas, sistemas y mecánicas; los estudios, abordajes y análisis pueden ser igualmente tan heterogéneos y diversos como este medio narrativo.

La masificación de la imagen, la cultura visual y los videojuegos

Estableciendo nuestra labor

A lo largo del presente texto nuestra mirada estará colocada en las

posibilidades del estudio del discurso de las formas de narrativa digitales que son sistemas ficcionales en los que el lector tiene la capacidad de alterar o construir el relato a partir de sus acciones directas no-triviales; estos objetos narrativos son conocidos formalmente como cibertextos o narrativas ergódicas[01] (Aarseth, 1997)[02]. Buscando acotar el objeto de estudio, nos enfocaremos en la subcategoría de narrativa ergódica denominada videojuegos o juegos de ordenador, tal elección se debe a una aspiración de brevedad didáctica: los videojuegos son objetos narrativos ergódicos conocidos en sectores lo suficientemente amplios de la cultura visual contemporánea (Cassie, 2017; Gonzáles-Seguí, 2000), e incluso hay los que se han insertado en los circuitos de arte contemporáneo legitimado (Antonelli, 2012; Ponce-Díaz, 2021) de tal forma que son uno de los ejemplos más accesibles de lo que es la narrativa ergódica.

Los videojuegos, en su condición de productos de la cultura visual contemporánea, transitan entre las fronteras de la producción comercial capitalista, el desarrollo tecnológico, la producción artística y la construcción narrativa (Crawford, 2011; Venegas-Ramos, 2017). La condición de producción comercial capitalista ha sido la característica más visible de estos juegos desde la década de 1970 (Carr & Comtois, 2004; Hansen, 2016), lo que ha provocado resistencias y prejuicios que colocaron durante décadas a los estudios sobre videojuegos en una periferia analítica (Gonzáles-Seguí, 2000). Lo que ha derivado en una esporádica producción de conocimiento académico que invierte una gran parte de sus argumentaciones en justificar reiterativamente la relevancia cultural, económica o social de los videojuegos (Manovich, 2021), mismos que no se producen única ni exclusivamente en los circuitos comerciales, ni todos ellos responden a intenciones o dinámicas de explotación capitalista y

tampoco son diseñados solamente en las regiones hegemónicamente preponderantes[03]. Los videojuegos se producen en distintos contextos y bajo diversas perspectivas, sin duda hay algunos de ellos producidos como mercancías –siendo la faceta más visible y difundida-, pero también hay algunos creados con intenciones artísticas (Alatriste, 2012; Crawford, 2011; Ponce-Díaz, 2021), o meramente expresivas y técnicas. El generalizar y englobar a todos los videojuegos como meras mercancías de consumo bajo el sistema de producción capitalista es equiparable a señalar que toda producción cinematográfica es una mercancía, por el hecho de que la faceta más visible de la cinematografía sea la del cine comercial masificado.

Consideramos pertinente señalar que no está dentro de los objetivos de este texto el discutir a los videojuegos como mercancías de consumo bajo las dinámicas de producción y explotación capitalista[04]. De igual forma no discutiremos los temas de índole psicológica y psiquiátrica en torno al impacto que pueden tener en las personas durante las etapas de infancia. La decisión de no abordar tales temas no es producto del desinterés, se debe a que no somos las personas indicadas para abordarlos. Consideramos que las ciencias de la conducta, la sociología y las ciencias de la salud emiten comentarios mucho más informados, producto de evidencia científica y estadística, que superan a nuestras meras opiniones.

En los siguientes apartados pretendemos abordar las especificidades mediáticas de los videojuegos con miras de formular una reflexión en torno al potencial campo de generación de conocimiento cultural derivado del estudio y análisis del discurso de los cibertextos o narrativas ergódicas (Aarseth, 1997). Nuestra argumentación recurrirá a la propuesta de la categoría *narrativa ergódica* de Espen J. Aarseth (1997), al abordaje del recorrido de espacios digitales como una forma de narrativa de Lev

Manovich (1998), a las cartografías de análisis narrativo de Lauro Zavala (2014), a las premisas de descubrimiento ideológico en productos audiovisuales de Heriberto Yépez (2020), todo lo anterior bajo los planteamientos teóricos de los Estudios Visuales.

Nos proponemos exponer una definición estabilizada de narrativa ergódica bajo el contexto de los videojuegos, con la finalidad de enunciar sus especificidades mediáticas particulares. Al hacer esto, buscamos argumentar que los Estudios visuales pueden abordar un campo de oportunidad de generación de conocimiento a partir del estudio del discurso contenido en las narrativas de estos juegos. Los Estudios Visuales se han caracterizado por colocar su mirada en fenómenos visuales contemporáneos que se producen y existen en diversas fronteras ideológicas, políticas y culturales y, de manera parecida a como se hace desde los Estudios del Discurso, se han encargado del análisis de sistemas desatendidos por la hegemonía intelectual (Pardo-Abril, 2015).

La tecnología, el medio y la cultura visual en la transmisión del relato

Cuando Walter Benjamin postuló en 1935 su seminal y multicitado escrito *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Benjamin, 2003), la cinematografía apenas se estaba consolidando como la manifestación artística audiovisual más potente del siglo XX. El devenir histórico ratificó los postulados de Walter Benjamin, durante el siglo XX y principios del siglo XXI la expansión tecnológica no solamente permitió la reproducción aparentemente ilimitada de la imagen, también acarreó la posibilidad de que cualquier individuo se pudiese colocar como productor de imágenes.

Lotte Eisner (1995) señalaba que los humanos han creado, dentro del

contexto socio-semiótico al que llamamos cultura, diversas formas de representación. Estas formas de representación abarcan lo visual, auditivo, quinestésico y conceptual, por medio de la tecnología nos hemos provisto de más herramientas para la producción, artística y cultural. La potencia cultural, económica, artística y tecnológica que detenta la cinematografía desde finales del siglo XIX nos muestra que la imagen en movimiento se ha convertido en la manifestación cultural más influyente para construir y reconstruir la realidad humana. Las primeras proyecciones cinematográficas han derivado en una cultura visual contemporánea en que la mayor parte de nuestra realidad está mediada por pantallas electrónicas. El desarrollo de las tecnologías de producción, almacenaje, procesamiento y proyección de la imagen en movimiento han repercutido en la aparición en nuevas modalidades de las artes visuales, manifestadas masivamente en la cinematografía, la televisión, los videojuegos y un abanico de objetos hipermedia (Vidaurre-Arenas, 2013). El surgimiento y masificación de estas modalidades de artes visuales narrativas conlleva la multiplicación de las obras audiovisuales, y cada una de estas obras contiene en sus textos rastros de posturas ideológicas, miradas del mundo, perspectivas políticas y enunciaciones de la realidad, todas ellas insertadas consciente e inconscientemente por los autores de las obras (Yepez, 2020; Žižek, 2009).

La reducción de costos económicos para adquirir cámaras, ordenadores, software de programación y de edición y la popularización de las plataformas de distribución digital en el internet detonaron la aparición de miles de los que William Gibson (2012) denominó como *Kubricks de Garage*. Es decir, individuos que gracias al acceso a la tecnología pasaron de observadores a productores de imágenes. De esta forma, podemos comprender que todo arte audiovisual es tecnología (Lucas, 2004), ya que

se gesta a partir del esfuerzo del artista visual por desarrollar y diseñar formas de darle sentido a la imagen cinética por medio de la técnica: el transformar el entorno para adaptarlo mejor a sus necesidades.

Desde una perspectiva optimista, podemos apuntar que, conforme los sectores populares han ganado acceso a la tecnología digital, sus manifestaciones culturales y artísticas se han beneficiado de la misma. Podemos poner como ejemplo a los filmes comunitarios de *Wakaliwood* en los barrios marginales de Kampala, o el filme zapatista *Corazón del tiempo,* los cuales nos ayudan a vislumbrar una polifonía que se encuentra en la periferia de la cultura visual contemporánea. El acceso a la tecnología digital, la capacidad autodidacta y el impulso de los pueblos por narrar su visión del mundo transformaron la producción, distribución y adquisición de la cinematografía, la música, la fotografía, la ilustración y la pintura, además del surgimiento de formas de producción artística fronterizas en que coexisten elementos de disciplinas anteriores a las tecnologías digitales, siendo nuestro objeto de estudio las narrativas ergódicas de los videojuegos.

Ahora bien, sin duda es sumamente reductivo el hablar de un acceso generalizado a la tecnología –ya sea digital o análoga–, por lo que debemos evitar afirmaciones en extremo alienadas con las que podríamos caer en un tipo de "idolatría tecnológica" o ceguera ontológica, en la cual se asume a la tecnología como la panacea por excelencia; factualmente, la tecnología es un espejismo en apariencia democrático en el que, a pesar de su expansión, sólo las minorías pueden acceder a ella[05].

El artista y desarrollador de videojuegos Christopher Crawford (2011) (Venegas-Ramos, 2017)[06] nos señala los puntos medulares en que debemos ser cautos: si bien las nuevas tecnologías han expandido las herramientas con las que un artista puede generar piezas, ninguna de las ventajas que

proporciona la tecnología puede compensar la carencia de calidad artística, afirmación similar a la de Ernesto Sábato (2003), quien sostenía que el arte es un ciclo; por eso lo "nuevo" se considera un peligro, ya que cada cultura tiene un sentido de realidad y, dentro de cada ciclo, el artista busca responder con su obra a su concepción del mundo y la realidad.

Videojuegos y la periferia de la cultura visual contemporánea

Los videojuegos surgieron en 1958 cuando el físico William Higinbotham del *Brookhaven National Laboratories* de New York realizaba experimentos con un osciloscopio, que llevó a los ingenieros a poder controlar los objetos de la pantalla por medio de la manipulación de las perillas de la máquina (Hansen, 2016). En 1961 Steve Russell, del *Massachusetts Institute of Technology* diseñó *Space Wars*, el primer juego de computadora. Un juego sumamente complicado que requería de conocimientos especializados de física y computación, limitados en aquel entonces únicamente a ingenieros o técnicos.

Conforme se generalizó el acceso a las computadoras personales, la aparición de videojuegos se multiplicó. Un gran número de individuos autodidactas tuvieron la oportunidad de experimentar con las herramientas y lenguajes de programación. En 1979 Roberta Williams, una entusiasta de la informática, utilizando su computadora casera, fue la pionera que efectuó la transición de los *Adventure Games* de texto –también conocidos con otros *umbrella terms* como ficciones interactivas, compunovelas, etcétera– a las llamadas *Aventuras Gráficas*. Ese nuevo tipo de videojuego ahora utiliza la capacidad de las computadoras para generar gráficos y, por lo tanto, las ahora llamadas *Aventuras Gráficas* se transmutaron en artefactos de narrativa audiovisual, transformando totalmente al medio. Gracias a

Roberta Williams los videojuegos se perfilaron a explorar nuevas formas de cibertexto e hipermedia. Además de eso, Williams fue una de las primeras desarrolladoras independientes, es decir, individuos que desarrollan videojuegos por motivos personales, artísticos o educativos; en su mayoría desvinculados de corporaciones o entidades comerciales.

En apartados anteriores señalamos que al igual que en otras manifestaciones artísticas, el desarrollo de videojuegos lo conforman diversos circuitos en los que sus diseñadores tienen intenciones artísticas, experimentales, educativas o comerciales. Similar a la cinematografía, el rostro más visible del desarrollo de videojuegos es el de los circuitos comerciales, desarrollados por enormes corporaciones trasnacionales cuyo objetivo es enriquecerse con las ventas de sus productos. La producción comercial de videojuegos está plagada de todos los problemas inherentes al capitalismo: explotación laboral, robo de propiedad intelectual, especulaciones bursátiles y otros males que periodistas como Jason Schreirer (2015, 2017, 2021) abordan con mayor profundidad.

Nosotros aceptamos que la cara más visible de los videojuegos es la que comprende a una industria millonaria que explota la participación del usuario para generar más capital por medio de mecanismos de mercadotecnia. Ahora bien, los desarrolladores alejados de las corporaciones utilizan o reutilizan *hardware* y *software* comercial diseñado y distribuido por otro tipo de corporaciones con sus propias cadenas de abuso capitalista, cuya intención al producir ese *hardware* y *software* era acrecentar su capital. Autores como Jakub Makewsi, Markku Eskelinen y Jesper Juul (Díez, 2020) plantean que los videojuegos contienen relatos como una nefaria táctica para poder comercializarlos. ¿Tal afirmación es aplicable a toda la producción de videojuegos? Y por encima de una

improbable respuesta globalizante, ¿al ser productos comerciales no deben ser objeto de estudio?

Lev Manovich (2021) plantea que muchos sectores de los estudios humanísticos contemporáneos aún buscan enfocarse únicamente en *Alta Cultura* o *High Art*, y no quieren abordar temas que tengan que ver con compañías o productos, etiquetándoles como "cultura comercial". Manovich manifiesta que es una contradicción ya que los *Film and Media Studies* llevan décadas analizando productos de una industria comercial; los estudios de historia y teoría de la arquitectura analizan –quizá sin saberlo o aceptarlo– productos arquitectónicos comerciales; lo mismo se podría decir de la historia del arte, especialmente la enfocada al arte occidental anterior al siglo XX, el que estudia obras que en su mayoría fueron piezas por encargo (Manovich, 2021).

Si bien no todos los desarrolladores tienen intenciones artísticas, tampoco podemos caer en la generalización de afirmar que todos lo hacen con nefarias intenciones comerciales. Además de los circuitos comerciales de producción de videojuegos, también podemos hablar de los *modders*[07] que han desarrollado piezas enfocadas en el arte como *Dear Esther* o *The Stanley Parable*, a partir de videojuegos comerciales como *Half-Life 2*. En México, los artistas Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding, y Luis Hernández Galván han desarrollado videojuegos-instalación que son *mods* de *software* y *hardware* comercial. Luis Hernández Galván y Anne-Marie Schleiner realizaron el videojuego *Corridos*, en el cual presentaron de forma ergódica algunas canciones populares de grupos musicales norteños. En el videojuego se presentaba la mecánica de conducción de un auto, y se situaba en la frontera entre Estados Unidos y México. El objetivo es reflexionar entorno a las consecuencias no previstas de los cambios en el

cotidiano a partir de las políticas de la relación entre los gobiernos de Estados Unidos y México (Ponce-Díaz, 2021).

El diseño de videojuegos en México se remonta a la década de 1970, pero la documentación de ellos, para el año 2020 no ha sido realizada aún de forma institucional. Se tiene poca certeza de los videojuegos realizados con herramientas como *Action Script* –conocido coloquialmente como *Macromedia Flash*, y como *Adobe Flash* antes de su desaparición–. El *Action Script* fue una herramienta sumamente popular entre 1993 y 2006 para diseñar animaciones y videojuegos, utilizada mayoritariamente por estudiantes y aficionados para diseñar piezas eminentemente lúdicas. Gran parte de su popularidad radicó en el hecho de que los archivos .swf podían ejecutarse en cualquier navegador web, por lo que podían distribuirse con facilidad y la mayoría de las personas podían utilizarlas sin mayores dificultades. Para el año 2021, los navegadores de internet y la compañía Adobe dejaron de dar soporte a *Action Script*, de tal forma que los videojuegos, animaciones e interactivos diseñados son inoperativos. El hecho de que no haya una documentación institucional u oficial de los videojuegos hechos en México nos lleva a otro problema que puede ser un campo de oportunidad para áreas de conocimiento transidisciplinario: la documentación de los mismos.

El que las culturas populares, a pesar de sus realidades individuales o precariedades particulares, hagan uso de la tecnología para generar manifestaciones culturales y artísticas, también ha permitido que nuevas miradas transdisciplinarias y multidisciplinarias se coloquen en esos productos de la cultura visual contemporánea –hayan sido o no aprobados por los mecanismos de legitimación del arte–, lo que ha expandido el horizonte de los objetos susceptibles del análisis del discurso narrativo. La

multiplicación de la producción audiovisual en nuestra cultura contemporánea acarrea una multiplicación exponencial de la polifonía cultural, lo que reafirma la relevancia e importancia del análisis del discurso, especialmente el estudio de aquellas voces que no se encuentran adheridas a los centros de legitimación hegemónicos. La Historia del Arte y disciplinas afines han podido documentar, analizar e incluso preservar aquellas voces que se encuentran dentro de diversos circuitos de producción, pero lamentablemente muchas manifestaciones culturales escapan de su alcance, y los Estudios Visuales se han encargado de volver su objeto de estudio todas esas manifestaciones culturales y artísticas que se encuentran en la periferia de la cultura visual.

Narrativa Ergódica y sus laberintos

La categoría *literatura ergódica* fue propuesta y acuñada en 1997 por Espen J. Aarseth. Su proposición del término *ergódico* parte de los vocablos griegos *ergón*: trabajo y *hodos*: camino, lo cual podemos sintetizar como: trabajo o labor de caminar/recorrer. Espen J. Aarseth (1997) propone que la literatura ergódica es aquella construcción textual –entendiendo al texto como una cadena de signos- que requiere de un esfuerzo no-trivial para ser recorrido, en otras palabras: se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama.

Para quienes lean este texto, será evidente el hecho de preferimos el término *narrativa ergódica* por encima de el de *literatura ergódica*, tal preferencia tiene como finalidad evitar una discusión estéril –bajo el contexto de este libro- sobre los mecanismos de legitimación que implica el término *literatura* en sí mismo. El término *Literatura* conlleva una carga política muy particular, que no es menester de los presentes autores discutir, de tal forma, no debatiremos si a los relatos ergódicos se les puede

considerar Literatura y nos referiremos como *narrativas ergódicas* en la mayoría de los casos.

Cuando alguien participa de una narrativa ergódica es consciente, constantemente, de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido. El participante de narrativa ergódica es un jugador, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997). Esto es lo que Humberto Farias (2015) denominó el simulacro de suspensión de la realidad cotidiana a partir del arte, que lleva a la experimentación de un campo simbólico por medio de otra realidad, la realidad de las verdades ficcionales. Farias manejaba como una analogía la posición del usuario que funge como espectador, actor y director de un filme presentado por un artista (Castilla et al., 2015; Farias, 2015). Pero en el campo de las narrativas ergódicas se supera la posición de analogía y es un hecho operativo, ya que el usuario cumple el rol de espectador, escritor, navegante y director del relato propuesto por el autor.

Según Aarseth (1997), podemos clasificar como formas de literatura Ergódica, por mencionar algunas, los libros creados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de Rol *pen and paper* y *Table Top Role Playing Games* como *Dungeons and Dragons (1974)*, las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeons* MUDs, e incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Julio Cortázar (2006) es una forma de narrativa ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado.

Espen Aarseth (1997) nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura ergódica: desde el *I Ching o el libro de las mutaciones*, texto

adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir, hasta los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, y en una estructura similar a *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. También corresponde a narrativa ergódica la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand, en que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato. Podemos mencionar también los *Multi Users Dungeons*, la novela visual, la novela visual interactiva y a los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos de texto.

Podemos hacer el planteamiento provisional de que uno de los principios, fundamentalmente exclusivos, de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsicosis[08]. La metempsicosis, bajo el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí" dentro de un espacio tridimensional digital navegable – realidad virtual – (Ponce-Díaz, 2020). La metempsicosis, desde la interpretación de transmigración[09], es el primer que el participante debe realizar simbólicamente en el momento de adentrarse en un videojuego, es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo: el del personaje (Ponce-Díaz, 2017). El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de "*ser y estar ahí*" (Heidegger, 1996); en otras palabras, el videojuego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se

convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente[10] (Ponce-Díaz, 2017).

Podemos señalar que los textos lineales se estructuran como un laberinto circular, es decir, solamente hay una senda y un modo de recorrerla. En cambio, los cibertextos con su estructura de laberinto arbóreo y su aspiración de laberinto rizomático requieren de la implicación directa del lector, quien en realidad es un navegante. Y a esa capacidad de recorrer las ramificaciones en el árbol del relato es a lo que podemos llamar como la capacidad ergódica.

Especificidad mediática ergódica

El elemento de la participación no-trivial es el núcleo sistémico de una narrativa ergódica, y el principal elemento de su especificidad mediática. Una participación trivial del lector engloba acciones externas al relato: el dar vuelta de página de un libro analógico, el presionar el botón de inicio en un reproductor de video, avanzar al documento en un lector digital, y otra clase de actividades mecánicas intercambiables en el proceso de lectura u observación de una imagen. Podemos denominar a la participación no-trivial como el tipo de acciones a realizar por el lector que son indispensables para el funcionamiento interno del relato, por ejemplo: la navegación dentro de un espacio, el cual puede ser un espacio digital bi o tridimensional, una imagen mental a partir de una secuencia textual, una red de hipervínculos, la retícula de un tablero o un diorama. Se mencionó anteriormente, las narrativas ergódicas presentan la especificidad mediática que podemos denominar metempsicosis[11]. La metempsicosis [bajo el

contexto de las narrativas ergódicas] es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí" (Heidegger, 1996) dentro de un espacio digital navegable – realidad virtual – (Ponce-Díaz, 2020), es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo simbólico: el del personaje, como dijimos anteriormente. El navegante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de "*ser y estar ahí*" (Heidegger, 1996).

El *intentio auctoris* (Eco, 1992) de cada narrativa ergódica es totalmente particular de cada obra, pero operativamente, los relatos ergódicos aspiran a que el lector sea un jugador, un navegante que pueda explorar, perderse, recorrer y descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997). La multiplicidad de sendas está estrechamente ligada a la complejidad del sistema que construyen los autores. En el caso de los juegos de rol analógicos como *Dungeons & Dragons* (Gygax, 1974) la multiplicidad de sendas es dependiente de la imaginación y capacidad narrativa de los involucrados.

Si nos adherimos a los postulados de Espen J. Aarseth, podemos catalogar como literatura ergódica a los libros diseñados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de rol analógicos como *Dungeons & Dragons*, las narrativas multisenda hipertextuales, *los multiuser dungeons* [MuDs] y a diversas instalaciones de arte contemporáneo (Warthon, 2015). Nos aventuramos a afirmar que *Rayuela* de Julio Cortázar (2006) es una obra de literatura ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado, con una operatividad no-trivial en la que los lectores pueden construir el relato siguiendo sendas recomendadas o a partir de elecciones

personales.

Las narrativas ergódicas no son un sistema particularmente novedoso, a lo largo del devenir humano podemos encontrar ejemplos de sistemas literarios, lúdicos y artísticos en los que es indispensable la participación no-trivial de sus lectores o navegantes, como se ha mencionado antes. Los juegos de mesa han tendido a plantear tramas dramáticas o relatos, ya sean explícitos en sus planteamientos o implícitos en sus sistemas. El ajedrez es el relato ergódico del enfrentamiento de dos ejércitos monárquicos, el *mehen* es un relato sobre la prueba que deberían pasar los muertos en el inframundo, que consistía en recorrer el enorme cuerpo enroscado de la serpiente *mehen*, llegar a su cabeza sin ser devorados, y regresar a salvo a la cola, para ser recompensados con el renacimiento (Kendall, 2007). El *I Ching o el libro de las mutaciones*, es un texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir. Bajo una mirada similar, en el tarot también hay una labor ergódica, se elabora un relato a partir de la construcción de imágenes mentales derivadas de las ilustraciones aparecidas en los arcanos. En *Caligramas* de Guillaume Apollinaire el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, proponiendo una lectura multisenda al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, al igual que en *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. En la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand los miembros de la audiencia toman el papel de jurados, y su veredicto desencadena las dos posibles conclusiones al relato (Aarseth, 1997). Con la generalización de las redes informáticas, surgieron los relatos comunitarios de *los Multi Users Dungeons*, los *Massive Online Multiplayer Role Player Games*, las novelas interactivas comunitarias y los

primeros *Adventure Videogames* que hacen uso de comandos de texto.

Sobre el recorrer laberintos navegables

Lev Manovich al analizar a los videojuegos *Doom* (Carmack, Romero, & Hall, 1993 1993) y *Myst* (Miller & Miller, 1993), postula que, dentro de los videojuegos, la navegación de un espacio digital es una forma de narrativa en sí misma. Bajo la perspectiva de Manovich, la relevancia de *Myst* radica en que el aspecto principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. En su argumentación retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certau, en que la trama establece un itinerario [“guía”] y el navegante – un término propuesto por Manovich– lo atraviesa [“transgrede”] (Manovich, 1998). De tal forma, el relato es que un navegante atraviese un itinerario. En los videojuegos, el navegante al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio, lo que nos ayuda a reformular la propuesta de Espen J Aarseth (1997) y proponer que las narrativas ergódicas son aquellos relatos en los que el lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea su estructura dramática o al navegar su espacio digital.

Los relatos ergódicos, de acuerdo con sus sistemas de multiplicidad de sus senderos, se pueden unificar con los sistemas de veridicción ficcional narrativa propuestos por Lauro Zavala, quien a su vez retoma los esquemas de laberintos de Umberto Eco (Zavala, 2006a). Las narrativas ergódicas pueden seguir un sistema de navegación con una estructura circular, una estructura arbórea o una estructura rizomática.

Una estructura o laberinto circular es aquella en que el sendero recorrido por el navegante se dirige a la revelación de una verdad ficcional

específica, cuya epifanía resolverá el conflicto dramático de la trama. Un videojuego que sigue la estructura de laberinto circular es *What Remains of Edith Flinch*, relato en que su protagonista recorre un sendero establecido por los autores y se va a acercando a una revelación y resolución fatal. Sin importar el proceso ergódico del navegante, la resolución dramática será siempre la misma. Esta fatalidad narrativa frente a la capacidad ergódica de recorrer un espacio navegable establece una paradoja: El navegante puede recorrer un espacio digital, pero prevalecerá el *intentio auctoris*, volviendo irrelevante a su labor ergódica a pesar de sus acciones y procesos. La paradoja que establece el enfrentamiento del navegante ergódico frente a la resolución fatal del relato amerita su estudio particular, y la misma ha sido abordada directamente en los relatos de los videojuegos *Bioshock*, *The Stanley Parable* y *Spec Ops: The Line*. En esos videojuegos, sus narrativas fundamentan la revelación de la verdad ficcional alrededor del descubrimiento de la ausencia de libre albedrío del navegante, confrontando a los jugadores frente a la realidad de los laberintos circulares: están compuestos por senderos prestablecidos con una única salida, la cual tiende a ser el mismo punto de entrada.

Una estructura o laberinto arbóreo, es aquella que tiene un punto de partida establecido pero sus senderos se pueden bifurcar – hacemos respetuosamente esta alusión intertextual a Jorge Luis Borges-, lo que permite que puedan existir diversas verdades ficcionales contradictorias, y por lo tanto diferentes resoluciones al relato. Retomaremos los ejemplos analógicos expuestos anteriormente: en *Night of January 16th* de Ayn Rand el relato se bifurca en dos posibles senderos y por lo tanto resoluciones, la audiencia en su labor ergódica pueden declarar culpable o inocente al acusado. Los libros *Choose Your Own Adventure* de R.A. Montgomery

muestran su andamiaje arbóreo cada vez que plantean una elección o dilema a sus lectores; cuando se pregunta a sus navegantes: "¿Qué camino tomarás? El puente sobre el arroyo [ve a la pag. 34], Regresar sobre tus pasos [ve a la pag. 9], Adentrarte a la aldea [ve a la pag. 45]" Se vuelve evidente y transparente el sistema de bifurcación de senderos.

Hay videojuegos que deliberadamente vuelven invisible a su estructura arbórea, en *Silent Hill* (Toyama, 1999) las acciones aparentemente crípticas pueden devenir en cinco resoluciones que establecen verdades ficcionales diversas y contradictorias (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2020a). El sistema arbóreo no está libre de la paradoja del quehacer ergódico frente a la fatalidad establecida por el *intentio auctoris.*

La estructura o laberinto rizomático aspira a la presentación de un sistema de realidad múltiple en la que es imposible identificar un punto de inicio, un intermedio y una resolución. Un laberinto rizomático está constituido de racimos y nodos tanto como circulares y arbóreos. El acto de navegar redes informáticas de alguna forma es el recorrer un laberinto rizomático; en el momento de ingresar en un hipervínculo no tenemos una total certeza del sendero que abrirá, ni las bifurcaciones que se presentarán. Podemos recorrer durante horas una red informática, entrando en hipervínculos, dando saltos temáticos, y llegará un punto en que nos será imposible describir la línea causal que hemos seguido. Dentro del terreno de los videojuegos y narrativas ergódicas, los *Massive Online Multiplayer Role Player Games* son los más cercanos a presentar una estructura rizomática, en la que miles de jugadores conviven en un mismo servidor, y a pesar de existir reglas preestablecidas, la convivencia social hace que los eventos tiendan a la incertidumbre. Los videojuegos *Fallout New Vegas*, *The Elder Scrolls: Morrowind* tienen estructuras internas que podemos

equiparar con un sistema rizomático, los navegantes pueden recorrer el espacio digital sin tener que adherirse a la trama sugerida por los autores, las acciones que pueden realizar los navegantes tienen muy pocas acotaciones, y la narrativa se estructura a partir de las acciones emergentes de los jugadores. En este tipo de estructuras, la paradoja del quehacer ergódico frente a la fatalidad *del intentio auctoris* puede ser casi invisible o irrelevante.

Expresión narrativa y especificidad mediática

En las formas de expresión narrativa convergen una serie de especificidades mediáticas y particularidades formales que distinguen a un medio de los otros. Las especificidades mediáticas determinan la naturaleza y por tanto el uso del relato, es decir, el relato oral reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. Cuando se traslada un relato de un medio a otro [por ejemplo, las adaptaciones de piezas musicales a la cinematografía], el relato sufre una serie de transmutaciones que irremediablemente lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Andrei Tarkovski (2016) indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos. Con una afirmación similar, Walter Benjamin (2003) asevera que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto, cualquier representación de *Fausto* de Johann Wolfgang von Goethe, por precaria que fuese, aventajará siempre a una película sobre la misma obra.

Las artes narrativas cuentan con sus propias particularidades vinculadas

al medio en el que existen y que transmiten el relato: la cinematografía, la danza, la tradición oral, el video arte, la dramaturgia, el performance, los videojuegos, cuentan con elementos de transmisión del relato que comparten con otros medios (Manovich, 2001), pero también especificidades mediáticas y elementos constitutivos propios. Uno de los ejemplos más accesibles es la diferencia entre la cinematografía y el teatro: si bien ambos emplean diálogos, construcción de escenarios, interpretaciones actorales, apoyos musicales, la cinematografía tiene manejo de planos, encuadres, montajes (también conocidos como edición), movimientos de cámara como generadores de sentido, y demás elementos que no pueden emplearse en el teatro; y a su vez el teatro tiene pactos de verosimilitud, manejos del espacio, usos del cuerpo, entonaciones, y otros elementos que no se pueden utilizar en la cinematografía. Los videojuegos cuentan con las mecánicas y sistemas de juego [*gameplay*], las cuales son la injerencia del jugador en la trama a partir de su participación no trivial en ella. En el mismo tenor de ejemplos, un relato oral, al ser trasladado a la cinematografía, tiene que sufrir una serie de modificaciones particulares para poder existir en el nuevo medio, luego del tránsito medial quedan dos obras: el relato oral y el filme.

En el cotidiano es común escuchar afirmaciones y juicios de valor alrededor de las “adaptaciones” de obras literarias a obras cinematográficas. Si bien desde el terreno de la opinión se pudiese pasar por alto tales comentarios, desde una postura de conocimiento no es del todo admisible hablar de buenas o malas “adaptaciones”. Ya que por tautológico que pudiese parecer, es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos, la literatura transmite el relato a partir de la palabra, la cinematografía a partir de la visualidad, y los

videojuegos a partir de la ergodicidad. En consecuencia, aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.

Algunas especificidades mediales de los videojuegos

Recapitulamos los postulados de Espen J. Aarseth (1997), Lauro Zavala (2006a) y Lev Manovich (1998) expuestos a lo largo de esta propuesta, con lo que buscamos sintetizar algunas de las especificidades mediáticas de los videojuegos como narrativas ergódicas:

Participación no-trivial del lector en la trama, es decir, la capacidad de tener injerencia en los eventos. [Al lector se le presenta una bifurcación, puede elegir el sendero de la izquierda o el de la derecha]
Un sistema de retroalimentación se puede puntualizar y señalar la injerencia del lector. [Cuando el lector presione un comando, su personaje realizará una acción]
Se realiza la navegación o **recorrido de un espacio digital.** El espacio digital puede ser una imagen mental, bidimensional o tridimensional.
La narrativa estará estructurada por **un sistema o laberinto circular, arbóreo o rizomático**. [El lector sigue una ramificación de eventos simbólicos o explícitos]
Uso inseparable de un medio en particular. [Los videojuegos requieren de *software* y *hardware*]

El listado presentado aspira a ser una invitación a futuras investigaciones particulares que abonen a la generación de sistemas y modelos para el análisis del discurso de los videojuegos, y en su defecto, a la discusión académicas de los videojuegos a partir de la refutación de lo

expuesto.

Los videojuegos como experimento tecnológico existen desde mediados de los años 50, y se manifestaron públicamente como un medio narrativo a partir de los años ٧٠. A pesar de tal antigüedad, aún se les sigue abordando como si se encontraran en una especie de infancia o adolescencia, una consecuencia directa de que su faceta más visible sea la derivada de la explotación capitalista comercial. En este apartado no tenemos la intención de valorar la calidad estética o la complejidad de las narrativas en lo videojuegos, y somos conscientes de que se deben considerar las posturas críticas hacia su contenido y elaborar herramientas y metodologías consistentes para poder explorarlos a nivel narrativo e ideológico. Tales herramientas deben considerar las particularidades mediáticas de este tipo de textos, ya que será un abordaje insuficiente si se les explora con metodologías que fueron diseñadas para analizar a la cinematografía, la televisión u otros medios narrativos.

Es casi imposible determinar si los videojuegos serán un medio narrativo que seguirá existiendo en el futuro, ya sea porque podrían ser remplazados por tecnologías ergódicas más avanzadas, los investigadores podrían comprobar que son un cascarón hueco o simplemente porque los artistas y las audiencias podrían perder interés en ellos. Pero durante finales del siglo XX y principios del XIX los videojuegos han sido uno de los tantos elementos visuales que han configurado a nuestra cultura visual contemporánea, y existen segmentos de la población que tienen interés en los mismos, ya sea como artistas o como usuarios. Reiteramos que, aunque existe la posibilidad de que, en el gran esquema de la historia del arte, los videojuegos sean un mero pie de página o una referencia anecdótica de las artes digitales, pueden ser objeto de los Estudios Visuales por la capacidad

de analizar aquellos productos culturales que no son alcanzados por la mirada de la historia del arte o los circuitos de legitimación académica. Los videojuegos no deben aspirar a ser legitimados por los mecanismos de validación hegemónica, lo que requieren son herramientas metodológicas que permitan estudiarlos en su justa medida, a partir de miradas que sean conscientes en sus capacidades y limitaciones.

Mirada y participación no-trivial
En contra de la narrativa de los videojuegos

La crítica Beatriz Sarlo[12] escribió en 1994 sobre los videojuegos, sosteniendo un argumento contra la idea de que estos tenían valor como medio narrativo, al señalar que los videojuegos están constituidos por peripecias sin narración y temas que no cambian:

> "No hay historia sino unidades discretas a cuyo término el jugador sabe si ha perdido o ganado. El video-game clásico rechaza la narración: el suspenso depende de las cuentas que la máquina y el jugador sacan después de cada cambio en la pantalla y de cada pulsión de botones o movimiento en la palanca [...] Se ha dicho que los video-games son un "carnaval de significantes". Así se interpreta el vaciamiento de narración que realizan incluso aquellos juegos que, por su título y por el sistema de personajes, prometen una historia. En realidad, el cumplimiento de esa promesa deja indiferente al jugador que no comienza el juego para ver si éste le revela el desenlace de una ficción casi inexistente, si no para producir un desenlace no ficcional en su duelo con la máquina" (Sarlo, 1994).

Podemos comenzar rebatiendo esta idea con la consideración de que los videojuegos son diseñados con la intención de que sean piezas en las que se pueda transgredir, no contemplar. Podemos entender los videojuegos como

una forma de narración audiovisual ergódica, tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom* (1993) y *Myst* (1993), retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certau, en que la trama establece un itinerario ["guía"] y el navegante lo atraviesa ["transgrede"]. Asimismo, señala que, en los videojuegos, la navegación de un espacio virtual es una forma de narrativa. El navegante – un término propuesto por Manovich, mucho menos laxo que videojugador– al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio (1998), lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth que cataloga como narrativas Ergódicas (1997) a aquellos relatos en los que el lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea su estructura dramática o al navegar ese espacio virtual. Antes de *Myst*, los videojuegos iniciaban con su sistema interno de mecánica, pero el punto más relevante de *Myst* es que se iniciaba con el paisaje tridimensional, lo que nos lleva nuevamente a Manovich, puesto que el punto principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. Esto nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice, una forma de narración y narrativa. Entonces, el caminar también es parte del mundo del arte (Rabadán-Villalpando, 2017).

A grandes rasgos, la premisa de *Myst* consiste en recorrer el paisaje de tres libros, los cuales representan el conflicto de dos hermanos que se culpan uno al otro de la muerte de su padre; el jugador va recabando los diarios y al final decide quién es el culpable.

Después de la segunda guerra mundial, los abordajes artísticos se

benefician de la semiótica y desde esa estructura semiótica no importa lo que se narra, sino cómo es narrado. Podemos profundizar señalando que los videojuegos tienen una constitución a partir del mito, el folklore e intertextos contemporáneos. Al respecto Gonzáles Seguí documenta que:

> "[...] los juegos Super Mario y otros como Faxanadu utilizan un viaje y agentes mágicos que deben ganarse para salvar un reino o un mundo. Sea que llamemos mitos o Märchen[13] a los cuentos de búsqueda, es obvia la apropiación de la narrativa folklórica por los juegos de video, tanto en los elementos de forma como en los de contenido" (Gonzáles-Seguí, 2000).

En un videojuego la narrativa no está compuesta únicamente por las *cutscenes*, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo [*gameplay*], todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con nuestra forma de jugar, cada salto, la forma en que recorremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa.

Entendiendo a la narrativa como la construcción de sentido que realiza la mente humana, y asumiendo que *gameplay* es narrativa, podemos afirmar que *Ori and the Will of the Wisps* dista mucho de ser una "historia sencilla", ya que la complejidad del relato es inseparable del laberinto o intrincado de los escenarios. Volviendo a la afirmación "forma es fondo/gameplay es narrativa", en los primeros minutos de *Ori and the Will of the Wisps* nos encontraremos con una ausencia de dirección u objetivo claro, vulnerabilidad e incluso agobio y desorientación que, en coherencia con la estructura de una fábula, nos hace evidente que estamos perdidos y no sabemos por dónde comenzar nuestra búsqueda. El *gameplay* es narrativa,

por lo tanto, es susceptible a un estudio de discurso.

Es importante señalar que no nos compete juzgar la calidad de los relatos aparecidos en los videojuegos, lo que nos compete es el estudio del discurso, la ideología que atraviesa o se oculta en esos relatos. El juzgar los valores estéticos de los relatos aparecidos en los videojuegos es un objeto de estudio en sí mismo que no se debería abordar como una generalidad de medio. Se debe evitar la pregunta ¿los videojuegos tienen narrativas de calidad estética? y mejor plantear preguntas particulares como ¿el videojuego "x" tiene una narrativa de calidad? Dentro de nuestra perspectiva de estudio la aplicación de las preguntas debe ser similar. Sería totalmente insuficiente una pregunta ¿cuáles ideologías atraviesan a los discursos aparecidos en los videojuegos? cuando es más conveniente preguntar ¿cuáles ideologías atraviesan al discurso del videojuego "x"?

En lo referente a la afirmación de Sarlo en la que señala que a los jugadores no les interesa la trama, utilizaremos como ejemplo lo sucedido en 2012 con la trilogía de videojuegos de ciencia ficción *Mass Effect* (Kapyshyn, 2007). Al concluir la trilogía *Mass Effect*, una de cuyas premisas principales era que las acciones de los jugadores repercutían en el desarrollo de la trama [promesa cumplida en las dos primeras partes], el complejo árbol de decisiones y todas sus ramificaciones en la parte final del relato, se contrajo abruptamente en una decisión climática con tres desenlaces [estamos quienes pudiéramos decir que en realidad se tratan de nueve, pero ese sería un tema de análisis narrativo y semiótico por sí mismo]. Tal contracción de las ramas del laberinto arbóreo provocó el revuelo, controversia e incluso furia de los jugadores, ya que muchos afirmaron que, en el momento final, las elecciones de los jugadores se reducían a tres opciones indistinguibles, volviendo irrelevante lo sucedido a

lo largo de los tres videojuegos. La controversia fue tan extensa que, a los pocos meses, los desarrolladores por medio de una actualización del software intentaron paliar las demandas de los jugadores. En tal final expandido, intentaron ampliar las conclusiones de la narrativa y de atar los cabos que dejaron insatisfechos a los jugadores, esto es, de forma explícita cambiaron el final del videojuego. No ha sido la primera, ni la única, ni la última vez en que el aprecio de un videojuego ha disminuido por el manejo de la trama, los temas o la narrativa. Es sumamente común hacer referencia a la trama, temas y narración de un videojuego para juzgar su calidad total.

Mirada y cuestionamientos

Por tautológica que pueda parecer la labor, al proponer una definición estabilizada de narrativa ergódica bajo el contexto de los videojuegos y al enunciar en qué consisten las características particulares de los videojuegos como medio narrativo, buscamos exponer argumentos sobre la necesidad de una cartografía metodológica que permita el estudio del discurso contenido en los videojuegos, partiendo de la premisa de que las metodologías de estudio cinematográfico resultan insuficientes, ya que no toman en cuenta la participación no-trivial del espectador ni la naturaleza no lineal de las narrativas ergódicas de los videojuegos (Kerzner, 2015).

Los videojuegos son una forma de narrativa hipermedial que retoma diversos elementos formales de la cinematografía, tales como los encuadres y el montaje audiovisual (Manovich, 2001); de igual forma, los videojuegos se apropian directamente de los sistemas matemáticos lúdicos de los juegos de rol –Los cuales son en sí mismos formas de narrativas ergódicas analógicas[14]-, los juegos de mesa, los *Table Top Role Playing Games* y los *Multi User Dungeons*.

El aumento en la capacidad de procesamiento de los ordenadores

comerciales y domésticos ha permitido que los diseñadores de videojuegos construyan espacios navegables digitales con diversos abordajes de representación abstracta y figurativa, con sistemas de juego complejos en los que –al menos en apariencia- la participación del lector es cada vez menos trivial. La creciente complejidad en los sistemas lúdicos y narrativos de los videojuegos se manifiesta en características mediáticas particulares, lo que le aleja más de la cinematografía a pesar de sus similitudes audiovisuales.

Conforme las tecnologías informáticas se han vuelto más accesibles a diversos grupos sociales, las redes informáticas permiten el aprendizaje autodidacta de lenguajes de programación, y las escuelas de diseño y artes [incluidas diversas universidades en México[15]] arropan más proyectos de arte digital (Alatriste, 2012); lo que ha aumentado la visibilidad de los videojuegos como objetos artísticos (Alatriste, 2012; Antonelli, 2012) y culturales con contenido discursivo proclive al análisis.

Como se mencionó en apartados previos, los videojuegos hacen uso de recursos audiovisuales y cinéticos, e incluso en determinados momentos se apropian de elementos cinematográficos en lo referente a encuadres, montajes y convenciones, pero debido a las características particulares del medio, las herramientas de análisis cinematográfico en sí mismas pueden resultar insuficientes para el análisis del discurso de estos objetos audiovisuales (2015).

La autora feminista Liana Kerzner (2015) argumenta que la imagen en la cinematografía está supeditada a la mirada del director y/o cinematógrafo. Por medio del encuadre vemos lo que el director y/o cinematógrafo quieren que veamos (Berger, 1977) [conocido coloquialmente como el *Male Gaze*[16]], mientras que en los videojuegos –

especialmente aquellos de espacios tridimensionales navegables- el jugador puede colocar su mirada en aquellos sujetos, objetos o paisajes de su elección. De tal forma, el ejercicio de la mirada y sus implicaciones –por ejemplo, volver a un sujeto en objeto por medio de la mirada– depende de cada jugador. En un producto cinematográfico por medio de un análisis del encuadre podemos determinar cómo es la mirada del autor frente a grupos étnicos, minorías y grupos vulnerables (Ellis, 2017). Considerando a aquellos videojuegos en espacios tridimensionales en los que el jugador tiene el poder de controlar el encuadre ¿cómo podemos evaluar la mirada si cambia de jugador a jugador?

El videojuego *Silent Hill: Shattered Memories* utiliza esa libertad en el ejercicio de la mirada como una mecánica y elemento narrativo. Dependiendo del tipo de objetos y el tiempo en los que coloque su mirada el jugador, se alterará la apariencia de los personajes y los antagonistas. Por ejemplo, si el jugador invierte gran parte de su tiempo observando posters eróticos –o ejerciendo *Male Gaze* en los personajes femeninos que encontrará–, los antagonistas que lo acosan tendrán apariencias de gónadas y la trama devendrá acorde al ejercicio lascivo y/o misógino de la mirada. De esta forma, si otro jugador coloca su mirada en otro tipo de sujetos y objetos, la trama y los antagonistas se modificarán de acuerdo con esas variables.

En diversos videojuegos -como *Silent Hill: Shattered Memories, Silent Hill 2,* por mencionar algunos- la mirada del jugador se vuelve una actividad no-trivial que ejerce poder sobre la trama y sus conclusiones. ¿Cuál sería la metodología adecuada para estudiar su discurso? Considerando que la mirada de los jugadores se colocará sobre los sujetos y objetos de una forma diversa a la de otros jugadores, ¿debemos analizarlos

con las mismas metodologías que tenemos disponibles para la cinematografía? ¿Cómo debemos analizar a los videojuegos que se presentan en espacios bidimensionales en que la cámara sigue un plano secuencia en un *traveling* constante? ¿Se puede utilizar la misma metodología para un videojuego tridimensional contemplativo enfocado en los diálogos como *ADIOS* y para el bidimensional sin diálogos *Unto The End*? En un videojuego de mundo abierto como *The Elder Scrolls V: Skyrim* ¿Nos enfocamos en la gesta principal? ¿En las gestas secundarias? ¿Qué hay de aquellos jugadores que únicamente navegan el escenario tridimensional sin involucrarse en la trama? Conforme volvamos más específicos y particulares los objetos de estudio nos enfrentaremos con más preguntas y dificultades.

Si bien mencionamos que las cartografías de análisis cinematográfico pueden resultar insuficientes para el análisis del discurso contenido en los videojuegos, son el punto de partida más adecuado para la elaboración de un modelo de análisis satisfactorio. De la mano de los estudios culturales, la cinematografía ha sido un objeto de estudio fértil para el desarrollo de teorías, metodologías, cartografías y modelos de análisis de la imagen. Durante lo que va del siglo XXI, en Latinoamérica se ha demostrado la preocupación por el análisis del discurso cinematográfico. Podemos mencionar la labor de investigadores de la imagen cinética como Lauro Zavala (2006a, 2006b), Juan Carlos Gonzáles Vidal (2015; 2020; 2019), Carmen V. Vidaurre Arenas (2013), Heriberto Yépez (2020), los estudios Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico, SEPANCINE, A.C., por mencionar a algunos, y sin menospreciar la valiosa labor de otras investigadoras no mencionadas. Son tan numerosos los autores como sus metodologías, perspectivas y miradas, de tal forma que cualquier interesado

en el análisis cinematográfico puede retomar y apropiarse de una variedad de autores que le permitan generar una cartografía satisfactoria y adecuada para sus fines académicos.

Transcodificación, literatura digital y la importancia del medio

En la tradición oral, como el canto, la danza, la puesta en escena, la literatura, el hipermedia, y demás formas de expresión narrativa, convergen una serie de particularidades que distinguen a un medio de los otros; condiciones que determinan la naturaleza de adquisición y, por tanto, el uso del relato. Por ejemplo, el canto reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. Como se ha apuntado en otros apartados, cuando se traslada un relato de un medio a otro sufre una serie de cambios que lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Andrei Tarkovski (2016) indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos. En una afirmación más rigurosa, Walter Benjamin (2003) asevera que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto, cualquier representación de Fausto, por precaria que fuese, aventajará siempre a una película sobre la misma obra.

Aquí interviene el concepto de transcodificación, el cual estipula que un cambio del soporte expresivo da paso al cambio del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido (2010). En estos procesos cambia la organización del contenido, como ha sucedido en las adaptaciones de piezas de literatura al

cine, del cine al videojuego.

Como ya se ha comentado en otros apartados, las artes narrativas cuentan con sus propias particularidades vinculadas al medio en el que existen y en el cual transmiten el relato. Debido a estas especificidades, cuando un relato cambia de medio (del cine al teatro, por ejemplo), sufre una serie de transcodificaciones, de modo que, al final se crean dos obras distintas (la película, por un lado, y la obra de teatro, por otra parte). A la herramienta de cambio de medio o de transcodificación se le conoce como guion, el cual puede ser literario, técnico o mixto.

Por lo tanto ¿cuál sería la forma más clara de distinguir a la literatura de la literatura ergódica? –literatura electrónica, ciberliteratura (1997)–. La literatura ergódica contiene elementos constitutivos totalmente ligados al medio, es decir, no podría existir fuera del medio para la que fue creada sin sufrir una transcodificación. Pecaremos de simplistas: el que una novela o poemario sea elaborado en un ordenador y almacenado en un archivo PDF, Epub o HTML no lo convierte automáticamente en literatura electrónica, mucho menos en ergódica, ya que sus valores constitutivos son exactamente los mismos que los de un texto impreso, simplemente recurrimos a una pantalla para leerle, no hay transcodificación. Podríamos intentar imprimir cuadro por cuadro la totalidad de una película, y ello nos podría dar una –interesante– obra, pero al hacer ese proceso estaríamos cambiando totalmente los elementos constitutivos propios de la cinematografía, es decir, esa película impresa sería “otra cosa” o “cualquier otra cosa” pero no necesariamente cinematografía. Lo mismo podríamos decir de la descripción textual de los eventos que suceden en un videojuego mientras otra persona lo recorre, o la grabación en video de este, ya que se le remueven totalmente los elementos particulares del medio, los cuales serían

la participación directa del jugador.

En cambio, el grabar en video una danza o un relato oral no cambia en ningún momento los valores constitutivos de esas obras, siempre y cuando no haya modificación de estas por medio de la edición, montaje, y otros recursos. El realizar modificaciones de esa danza y relato oral podría dar pie a la creación de otra obra, un documental, por ejemplo.

Por lo tanto, si la presunta Literatura Electrónica, Poesía Digital, no tiene elementos constitutivos que la diferencien de la literatura tradicional –la cual puede estar contenida en un libro, documento o documento digital– difícilmente se le podría considerar literatura electrónica, ergódica o cibertexto.

La distinción entre la literatura tradicional y la literatura ergódica podría parecer un tanto difusa, pero se puede solventar con una simple pregunta: ¿la obra sufre modificaciones si se intenta trasladar a otro medio? Dependiendo de las modificaciones podemos hablar de una transcodificación, y al haber una transcodificación podemos apuntar los elementos particulares del medio. Si un autodenominado poema electrónico, literatura electrónica*, new media*, etc., puede ser impreso, leído en voz alta o puede trasladarse a otro medio sin sufrir ninguna modificación o transcodificación de sus valores constitutivos, es probable que no haya sido literatura electrónica en primer lugar[17].

La relación holística entre los relatos contenidos en la literatura, la cinematografía y los videojuegos es una relación de transcodificación, entendiendo la transcodificación como el cambio del soporte expresivo del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido. En estos procesos cambia la organización del contenido (Saganogo, 2010): literatura al cine, cine al

videojuego, etcétera. Los videojuegos tienen particularidades de medio y no nos referimos al aura de la que Walter Benjamin habla (2003).

Lo anterior lo podemos afirmar justamente tomando como ejemplo al texto *Corazón de Tinieblas* de Joseph Conrad (2013), *Apocalypse Now* (Milius, Coppola, Herr, & Conrad, 1979) de Francis Ford Coppola y *Spec Ops: The Line* (Davis & Coulon, 2012). Tres relatos que, en su punto de partida, comparten el mismo eje temático, pero que las particularidades del medio –literatura, cinematografía, y, videojuego, respectivamente–, articulan el relato de diversas y particulares formas que no podrían ser ejecutadas en otro medio. Todo ello sin la intención de denostar a un medio en particular, al contrario, enaltecer las fortalezas y características de los tres mencionados. Otro ejemplo es la novela *Picnic junto al camino* (Strugatsky & Strugatsky, 2001), el filme *Stalker (Strugatskiy, Strugatskiy, & Tarkovski, 1979)* y el videojuego *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (Adams, 2007)*, los cuales son interpretaciones artísticas diferentes que comparten la misma fuente, pero que en la transcodificación tienen sus fortalezas y debilidades particulares. Además, se puede abogar por la propuesta de que los videojuegos se articulan en la frontera del *Héroe Conrandiano* enunciado por Sergio Pitol (2013), el *Stalker* de Tarkovski y el mono-mito de Joseph Campbell (2013).

Como hemos mencionado en apartados anteriores, es común juicios de valor sobre las “adaptaciones” de obras literarias a obras cinematográficas. Si bien desde el terreno de la opinión se pudiese pasar por alto tales comentarios, desde una postura de conocimiento no es del todo admisible hablar de buenas o malas “adaptaciones”. Esto porque, por tautológico que pudiese parecer, es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos: la literatura transmite el relato a

partir de la palabra, la cinematografía a partir de la visualidad, y los videojuegos a partir de la ergodicidad. En consecuencia, aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.

Transcondificación y cotidiano

En este apartado aspiramos a realizar una exploración en torno al surgimiento de construcciones léxicas particulares debido a la expansión y masificación de las tecnologías digitales de información y su transcodificación en comunidades más extensas, no necesariamente digitales. La transcodificación ha acarreado problemáticas de índole semánticas y conceptuales, por ejemplo, en el cotidiano se suele utilizar los vocablos *interactividad*, *interacción* y *retroalimentación* como sinónimos intercambiables en el momento de hablar de sistemas digitales en los que las personas operan un ordenador o se adentran en una narrativa ergódica[18] –un videojuego-, literatura hipermedia o un cibertexto. Con la finalidad de estabilizar tales conceptos, en miras de abonar a futuros estudios del discurso de los videojuegos, buscaremos recalcar y fundamentar alternativas a tales términos.

Retomaremos los estudios de Elena Fernández de Molina Ortés (2019) sobre usos lingüísticos de las comunidades digitales de videojuegos; los postulados de Espen J. Aarseth (1997) en torno a la ciberliteratura, las propuestas sobre hipertextualidad de Jerónimo Alayon Gómez (Alayón-Gómez, 2009a, 2009b), utilizando los fundamentos teóricos de los Estudios Visuales, en su función transdisciplinar de colocar su mirada en todos aquellos fenómenos culturales de la imagen que no son abarcados por otras

disciplinas escópicas tales como la historia del arte.

Comenzaremos con una breve descripción de la relación de la construcción de léxicos con las redes digitales de información. Realizaremos una descripción de la transcodificación que ha sucedido con los conceptos y usos semánticos originados en las comunidades de entusiastas a los videojuegos y la ciencia ficción en el léxico cotidiano. Exploraremos las problemáticas del término interactividad cuando es utilizado para describir el uso de sistemas narrativos audiovisuales multimedia tales como los videojuegos y, argumentamos que es preferible el uso de *cibernética* para describir los sistemas humano-máquina.

Videojuegos, medios digitales y transcodificación

Por medio de una vinculación intertextual a un cuento de Jorge Luis Borges, Michel Foucault abre su multicitado texto "Las palabras y las cosas" (Foucault, 2010) implicando con un planteamiento lúdico el impulso cultural por clasificar y –más importante aún- nombrar a los objetos. Juan Carlos González Vidal e Iván Ávila González apuntan que "las sociedades, conforme van desarrollándose, incrementan sus formas expresivas y, consecuentemente, sus potencialidades comunicativas y cognitivas" (González-Vidal & Ávila-González, 2020). El buscar nombrar, y por lo tanto designar y definir a objetos, situaciones, mecánicas e interacciones ha sido uno de los procesos semióticos intertextuales persistentes en el devenir de las culturas humanas (Ponce-Diaz & Ávila-González, 2022; Ponce-Díaz & Ávila-González, 2021).

Durante el último cuarto del siglo XX, la masificación de la comunicación humana vía redes de usuarios masivos —inicialmente las redes informáticas como Intranet, ARPANET y, eventualmente, el internet —, debido al desarrollo de las tecnologías, permitieron la expansión de

prácticas artísticas y culturales, que responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales (Vidaurre-Arenas, 2013), junto con estas modalidades, se construyeron sus léxicos correspondientes. Eric Hobsbawn enunciaba que las artes visuales, desde el siglo XX, se han caracterizado por depender de una revolución tecnológica —única desde el punto de vista histórico —, revolución que, además, las ha transformado, especialmente por medio de las tecnologías de la comunicación (Hobsbawn, 2013).

Para finales del primer cuarto del siglo XXI, en diversos segmentos de la sociedad cada día se borran más las diferencias entre lo *online* –lo digital- y lo *offline* –lo analógico-, cada vez se entiende menos una separación entre ambas (Pink, 2013). La pandemia de COVID-19 que comenzó en 2019 ha acelerado el borrado de la frontera entre el mundo *offline* y el mundo *online*. Sectores educativos, gubernamentales, culturales, familiares e incluso religiosos[19] se vieron en la necesidad de adoptar con pasmosa celeridad conceptos, costumbres y dinámicas de tecnologías digitales de comunicación. Vocablos como *streaming*, *brandwich, log in, lag, delay, password* -por menciona a algunos-, se naturalizaron rápidamente. Se volvió visible la transcodificación[20] (González-Vidal, 2015; Manovich, 2001; Saganogo, 2010) de léxicos de comunidades digitales a poblaciones más amplias. Diversas construcciones léxicas utilizadas por comunidades de videojugadores [*Gamers*] se generalizaron para designar y definir procesos tecnológicos contemporáneos. Plataformas de comunicación como *Discord*, utilizadas originalmente por comunidades de *gamers*, se comenzaron a emplear con fines pedagógicos y de organización académica.

Los sistemas de posicionamiento global, el reconocimiento y uso de datos biométricos, estructuras de realidad aumentada, las estrategias

organizacionales con *gamificación*[21] integrada, se tornan casi ubicuas y naturalizadas en el cotidiano social. La anterior afirmación debe tomarse con el matiz adecuado. Es innegable que hay segmentos de la sociedad que no tienen acceso a tecnologías digitales, ya sea por condiciones geográficas, ideológicas, políticas, disparidades económicas y culturales. La tecnología digital es una especie de *fata morgana* en el que solo pueden colocar su mirada las personas en el momento y lugar específico. Conforme aumente la potencia de las tecnologías digitales, su integración con el transhumanismo y la naturalización de estas también aumentará la brecha social entre los grupos desposeídos y aquellas personas con acceso a la tecnología.

Desde la década de 1980 ha dejado de ser un comentario tópico y, cada día nos acercamos más a la distopía *ciberpunk* de *Neuromancer* (1984) de William Gibson, en la que contamos con alto acceso tecnológico pero la precariedad socioeconómica se acrecienta. Consideramos relevante recordar que, a William Gibson se le atribuye el haber acuñado y popularizado el término *ciberespacio*, el cual es utilizado para designar al espacio virtual digital para flujo masificado de información. Jorge Alberto Ruiz Barriga apunta que "[…] estamos de acuerdo en que los relatos dotan de significado a la experiencia humana" (Ruiz-Barriga, 2020) y en ese sentido los textos de Gibson *Burning Chrome* (Gibson, 2003) y *Neuromancer* (Gibson, 1984) estructuraron muchas de las construcciones léxicas utilizadas por las comunidades de *hackers* -llamados *Data Cowboys*- de la década de 1980 y en la década de 1990: *Cyberspace, Matrix, ICE: Intrusion Countermeasures Electronics, Deck, Jack In / Jack Out,* por mencionar algunas. La influencia de la obra de Gibson en el léxico de las comunidades digitales y en la cultura visual contemporánea amerita un extenso estudio particular, pero

acotando su impacto cultural, las comunidades de desarrolladores y entusiastas de las tecnologías de información –por lo tanto, también las de videojuegos- durante décadas han utilizado y se han apropiado de la terminología aparecida en la literatura de Gibson, de forma deliberada o debido a una transcodificación no-consciente[22].

Con la popularización de las redes informáticas entre de 1970 y 1980, los círculos, circuitos y comunidades de interesados, entusiastas, coleccionistas y aficionados de los juegos de rol, MUDs[23] y videojuegos desarrollaron sus creaciones léxicas, usos lingüísticos, neologismos y variantes (Fernández-De Molina Ortés, 2019). Dependiendo del videojuego, las comunidades generaron variaciones léxicas, neologismos y apropiaciones semánticas que poco a poco se transcodificaron en otros ámbitos de la cultura visual contemporánea.

Los videojuegos en su facultad de objeto audiovisual, en 1958 comenzaron siendo un experimento técnico del *Brookhaven National Laboratory* (Crawford, 2011; Hansen, 2016; Kent, 2001), el cual derivó en una novedad tecnológica que se transformó rápidamente en un medio narrativo textual y audiovisual (Orozco, 2016; Portnow, 2012; Schreier, 2017), llegando a incluso ser objetos artísticos legitimados por los circuitos correspondientes (Antonelli, 2012, 2013; Cross, 2018; Ponce-Díaz, 2021).

Elena Fernández de Molina Ortés en su texto *Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online* explora que las comunidades de videojuegos en línea tienden a generar sus léxicos propios y permanentes (Fernández-De Molina Ortés, 2019). Mencionando a algunas, las creaciones léxicas como *trolear*[24], *banear*[25], *permaban*[26] *mutear*[27], *bot*[28]*,* que han rebasado a las comunidades de jugadores en línea, y ahora son utilizadas comúnmente en redes sociales y otros medios

masificados. La aparición y creación de estas diversas variaciones léxicas responde a las especificidades mediáticas de los videojuegos, es decir, las personas que experimentan los videojuegos buscan formas de designar a los eventos, mecánicas y situaciones a las que difícilmente se enfrentarían en otros medios narrativos o en lo cotidiano, por lo tanto, construyen variaciones léxicas particulares. Como consecuencia directa, los estudios alrededor a los videojuegos requieren apropiarse, diseccionar, cuestionar y estabilizar tales variaciones léxicas.

Interactividad, retroactividad y cibernética

Al observar la transcodificación de las variaciones léxicas, podemos plantear las preguntas: ¿la tecnología digital ha transformado las formas de pensamiento? ¿el pensamiento modifica a las formas de la tecnología digital? ¿hasta qué grado su influencia es mutua y retroactiva?

Con la aspiración de dar una respuesta provisional, se podría indicar que, en este constante cambio de las formas de conocer, la tecnología ha originado, transformado o transmutado diferentes y variadas actividades humanas, siendo la narrativa audiovisual una de ellas, por lo cual la tecnología ha presentado nuevas perspectivas y posibilidades en lo referente a cómo el autor y el lector se aproximan a la obra artística (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2020b; Ponce-Díaz & Chamorro, 2019).

Bajo el contexto de las narrativas audiovisuales –sean hipermediales y formas de literatura ergódica- podemos tomar como ejemplo el término *interactividad,* el cual es un comodín o *umbrella term* altamente utilizado, pero escasamente definido (Minguell, 2002) y erróneamente se ha asociado, exclusivamente, con el uso de dispositivos electrónicos que aceptan comandos de control por parte de sus usuarios (Aarseth, 1997). La principal problemática surge al utilizar interactividad, interacción y retroalimentación

como sinónimos intercambiables o equivalentes.

Espen J. Aarseth señala que la palabra interactividad se ha invocado desde una especie de literalidad, pero el análisis de esta ha sido nulo. La interactividad simplemente ha sido un término muleta, utilizado por la retórica industrial y comercial para denotar vagamente el uso de pantallas de computadora, pantallas táctiles, comandos a partir de voz y la facilidad ofrecida al usuario para manejar el sistema, cuando en realidad únicamente se están refiriendo a la capacidad de retroalimentación del artefacto electrónico en cuestión (Aarseth, 1997).

La interactividad es un bucle de comunicación, fundamentalmente bidireccional, que, a diferencia de la interacción, se encuentra mediada generalmente por un artefacto electrónico. Este artefacto electrónico es el que ha acarreado la enorme confusión terminológica de atribuir que existe interactividad entre humano-máquina, cuando en realidad la interactividad se refiere a la interacción mediada entre humano-humano (Bush, 1945; Ponce-Díaz, 2018a; Weiner, 1965).

La retroalimentación la podemos entender como el bucle causal de la relación entre una acción y reacción, entre causa y consecuencias. Sin estar restringido a un estímulo y una respuesta. La retroalimentación no se encuentra limitada a la interacción humano-humano, humano-animal y humano-máquina (Weiner, 1965). Los individuos podemos interactuar por medio de estructuras culturales, tales como el lenguaje con todas sus variantes (Fernández-Christlieb, 2011), incluso, desde una perspectiva de estímulo frente a respuesta, podemos aventurarnos a decir que tenemos retroalimentación e interactividad con algunos animales, totalmente dependiente al grado de culturización que presenten los mismos y estrechamente relacionados en sistemas de condicionamiento a partir de los

refuerzos positivos y negativos.

En lo referente a los dispositivos electrónicos, si bien hay una retroalimentación, no es un sistema interactivo, ya que el uso de una interfaz es la activación de una serie de funciones predeterminadas, sin importar lo complejas que sean. La interactividad, en efecto, es parte de un modelo de comunicación entre humano-máquina, humano-animal, etcétera. La problemática se acrecienta en que no tenemos interacción con las máquinas ni con los dispositivos, lo único que hacemos es activar una serie de funciones. El presionar un botón, introducir una serie de comandos, hacer una petición verbal a una máquina y que tal petición sea ejecutada –o no ejecutada– es, en efecto, un sistema de retroalimentación, pero difícilmente podemos llamarle interactividad, porque las acciones ejecutadas por la máquina son producto de complejos árboles de respuestas y reacciones programadas.

Probablemente, hasta que la investigación y desarrollo tecnológico logren el diseño y elaboración de inteligencias artificiales autónomas podremos hablar de interactividad entre humano-máquina, pero por lo pronto debemos ser sumamente cuidadosos y evitar la terminología interactividad en todo tipo de retroalimentaciones que no involucren la relación humano-humano. Especialmente si consideramos que sí existe la terminología para referirse a las relaciones y sistemas de control, dominio y poder sobre las máquinas: cibernética (Ponce-Díaz, 2018b).

El término cibernética nace del concepto griego de: “el arte de controlar” –controlar desde el sentido de capitanear, pilotar o navegar un barco hacía una dirección u objetivo determinado–. Concepto que fue contemporizado por Norbert Weiner (1965) como los sistemas de control y comunicación entre el animal y la máquina, su estudio incluía sistemas

orgánicos e inorgánicos, es decir, cualquier sistema en que hubiera un bucle de retroalimentación (Aarseth, 1997). Cibernética es un vocablo más conveniente para describir sistemas que tienen objetivos concretos, ya sean tecnológicos, sociológicos o biológicos. Todos los sistemas inteligentes tienen la propiedad de encaminar sus acciones a controlar, navegar, determinar y corregir su rumbo hacía un objetivo determinado, siendo, por ejemplo, la supervivencia uno de los objetivos más primordiales de los sistemas biológicos (Baudrillard, 2007).

El término cibernética también ha caído en el malentendido, desde el desconocimiento se utiliza como sinónimo o equivalente al concepto cíborg con el de robótica, siendo sumamente recurrente el error de asumirle como la unión de biología o tecnología para "construir un robot o un cíborg". Pero desde el adecuado uso del vocablo, la cibernética es el campo de estudio de los sistemas de control basados en la retroalimentación (Pangaro, 2017).

Paul Pangabo (2017) puntualiza que debemos ser sumamente cuidadosos para señalar diferencias sustanciales entre *Inteligencias Artificiales* y cibernética, y no confundirlas como si fueran la misma cosa. *La Inteligencia Artificial* es un deseo y prospección tecnológica de los humanos para construir computadoras inteligentes, ya sea de una inteligencia equiparable a los humanos o con un grado de autonomía. La cibernética se refiere a la construcción y estudio de sistemas que puedan alcanzar objetivos, que sean sumamente complejos como la predicción de movimientos económicos y de mercados o bastante cotidianos como el que una habitación mantenga una temperatura estable de acuerdo con los cambios externos del clima (Pangaro, 2017).

Al observar la cibernética como la relación de un sistema de análisis, control, ajustes y modulaciones, basadas en la retroalimentación, para

obtener un objetivo que claramente tiene connotaciones políticas, especialmente en sus acepciones de control y dominio sobre otros individuos, animales o máquinas.

La interactividad, desde la perspectiva que comúnmente se utiliza, connota una hipotética igualdad, una especie de diálogo en la retroalimentación, una igualdad entre humano-humano, humano-animal y humano-máquina que en la praxis no existe. En cambio, la cibernética es consciente de todas las relaciones políticas de dominio, sometimiento y sumisión que pueden encontrarse en los sistemas de control basadas en la retroalimentación. Por lo tanto, podemos señalar que las relaciones que tienen los humanos con otras máquinas son un sistema cibernético, no un sistema interactivo.

Hipertexto, hipermedia y cibertexto

Antes de continuar con la exploración del hipertexto, hipermedia y cibertexto, retomaremos la definición operativa de texto[29] propuesta por González Vidal & Ávila González:

> *"Se considerará 'texto' toda entidad comunicacional delimitada en sí misma y por sí misma, independientemente de su materia expresiva y de su extensión, que posea además una estructura semántica subyacente que cohesione sus elementos constitutivos."* (González-Vidal & Ávila-González, 2019)

Espen J. Aarseth (1994) denominó, retomando los estudios de Wiener (1965), como cibertextos a todas las organizaciones no-lineales de texto o signos, que para ser recorridas requieren de la participación no trivial del lector, entendiéndose como participación trivial de un lector a acciones tales como: el movimiento de los ojos, el cambiar una página, mover la barra lateral de un navegador, entre otras.

Aarseth en 1994 abogó por definir a los textos no-lineales como objetos de comunicación verbal que no se encuentran sujetos a una secuencia fija y única de letras, palabras o párrafos –y en el caso de los videojuegos: imágenes–. Las palabras, las imágenes o secuencias, difieren entre lectura y lectura debido a la forma, convenciones y mecanismos del texto en sí mismo. Siempre en un sentido positivo, es decir, un texto no-lineal en su misma concepción y constitución tiene la habilidad de variar, de producir diversos trayectos.

De igual forma que el concepto de cibernética, los cibertextos en ningún momento están limitados al campo de la informática o de los sistemas digitales, no se consideran "nuevos" ni "revolucionarias" formas de texto únicamente posibles debido al desarrollo tecnológico. Tampoco son una ruptura radical de la textualidad tradicional. Los cibertextos son perspectivas para generar y abordar textos e imágenes, es decir, hipertextualidades.

Jerónimo Alayón Gómez, en *Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual* (2009a), el hipertexto es:

> *"Un sistema informático de producción, manipulación y almacenaje de información textual que enlaza campos de significación por medio de nodos o hiperenlaces de una manera no lineal, interactiva y plural. Cuando los signos codificados son sólo lingüísticos [texto] hablamos de hipertextos, y cuando son adicionalmente visuales [imágenes, gráficos, clips, videos] y auditivos [sonidos, melodías, voz] hablamos de hipermedia"* (Alayón-Gómez, 2009a).

Además de discutir a qué se le debe llamar literatura digital, de la que dice:

"Esto nos enfrenta al hecho de tener que definir qué es la literatura digital: ¿es la producida por los medios digitales?, ¿es la manipulada por medios digitales?, ¿es la almacenada en medios digitales? ¿o es todo a la vez?" (Alayón-Gómez, 2009b).

La respuesta más completa a estas interrogantes sería una afirmación a la última, que es todo a la vez. Y es a esta literatura, que es digital en su producción, manipulación y almacenaje, a la que llamamos hipertextual (Ponce-Díaz, 2018a) (Aarseth, 1997).

En 1945 Vannevar Bush concibió la idea original del hipertexto y la describe en un artículo referente al dispositivo MEMEX (Bush, 1945), pero fue Ted Nelson quien acuñó el término y creó Xanadú[30]; pero fue hasta 1967 que, junto a Andries Van Dam, diseñaran el *Hypertext Editing System* [HES], (Barnet, 2010). Cuando Ted Nelson utilizó el término "Hipertexto" en 1965 tenía la intención de generar nuevas maneras de organizar un texto para que el lector pudiera abordarlas en la secuencia que deseara, en oposición a solamente seguir la secuencia asignada por el autor. Pero desde hace tiempo somos conscientes de que los códices –*codex*– también pueden ser abordados por la secuencia que determine el lector. Lo que Nelson elaboró en realidad fue un sistema en el que el autor puede especificar qué rutas y secuencias de lectura están disponibles para las personas que leen.

Así que podemos entender por literatura hipertextual a la ficción literaria –o como le llama Aarseth: *hiperficción* (Aarseth, 1997)–, que se expresa por medio del hipertexto, y la literatura hipermedial es aquella que lo hace por medio del hipermedia, es decir: [Texto + sonido + imagen + video] = hipermedia. Lo que nos lleva a catalogar a los videojuegos como una forma de literatura hipermedial, que es aquella que mezcla la estética textual con las estéticas audiovisuales, una suerte de artefacto narrativo

híbrido (Ponce-Díaz, 2018a).

Bien se podría sugerir que *Rayuela* (2006), de Julio Cortázar, es una especie de protohipertexto, donde se vislumbran –no se definen– nuevos métodos para añejas costumbres; pero a diferencia del texto de Cortázar una de las principales virtudes del hipermedia es que la narración se vuelve polivalente; en cada hipervínculo se abre una cadena de secuencias y consecuencias; no así la narrativa, que muestra un cambio constante en la secuencia de las acciones y este cambio alimenta la intriga, el conflicto y la tensión interna del relato. Mientras el boom latinoamericano, reflejado en *Rayuela*, fragmenta la integridad literaria del personaje, el hipermedia apuesta por el estado polivalente y la multiplicidad. No podemos olvidar lo descrito por Doménico Chiappe en *Herramientas para no perderse en el laberinto*, cuando argumenta que "el sistema de enlaces" –o hipervínculo– sirve para "ofrecer descripciones detalladas o información básica de los personajes y de los lugares" (Chiappe, 2005).

Es decir, lo que define a lo hipermedia no es tener que hacer "*clic*" para pasar de un sitio a otro fácilmente –como si de pasar la página o buscar el siguiente capítulo se tratara–, o dejar al azar el orden de lectura –como si leyéramos abriendo las páginas al tacto–, sino la cualidad de comprimir todas las visiones en un solo espacio, lo que obliga a concebir otra idea del tiempo, de la misma forma "[...] no es soporte, como en el caso del libro [...] Ya no hay página, insisto, y lo que la sustituye, la pantalla, es un espacio [...] de tiempo en el que se sostienen las palabras [y las imágenes]; un espacio de tiempo definido por la acción del lector: entre un clic y otro clic el texto se mantiene en pantalla" (Chiappe, 2005).

El libro, como objeto (Baudrillard, 2007), ha mostrado estar, materialmente, mejor constituido para albergar textos lineales, pero las

enciclopedias, cuentos multirruta de “elije tu propia historia”, novelas como *Rayuela* de Julio Cortázar (2006) han mostrado que el libro tiene condiciones adecuadas para residir textos no-lineales (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2020b). Hasta el momento, los textos no-lineales han funcionado más efectivamente en sistemas computacionales que en papel, pero de igual forma podemos hablar de cibertextos que requieren de la materialidad del libro para sostener la intención del autor, como el caso del libro de artista *Agrippa [a book of the dead]* (Gibson & Ashbaugh, 1992) y, nuevamente, *Rayuela*, concebidos y estructurados a partir de la realidad material de los objetos (Ponce-Díaz & Chamorro, 2019).

Perspectivas hacía un análisis del discurso en los videojuegos

Con el COVID-19, La dinámica de redes no cambió, sino que las visibilizó para diversos sectores de la población. En realidad, la existencia de redes informáticas ha permitido conservar ciertos atisbos de cordura, pero la producción de imágenes en redes no es inocua ni inocente. Los memes, *messages boards* enteros como *4chan, Reddit y Facebook* han sido utilizado por grupos de ultraderecha, supremacistas blancos y fascistas para inocular sus ideas por medio de las imágenes en audiencias jóvenes. Muchas imágenes superficialmente lúdicas e inocentes han sido los caballos de Troya para aglutinar y promover el fascismo. Redes como Instagram han sido la plataforma para promocionar campañas políticas por encima de las leyes electorales vigentes.

A menos que sucediese un siniestro que inhabilite los sistemas digitales de redes masivas –evento que no es totalmente improbable, debemos recordar que la información del internet está altamente centralizada en servidores físicos, los cuales están bajo el control de capitales y gobiernos

visibles, de tal forma son vulnerables a ataques, catástrofes naturales, electromagnetismo solar, humedad, corrosión, y al mismo *bit rot*, la permanencia de los objetos es imposible, cada vez tendremos una mayor integración del internet y las tecnologías de la información en la vida cotidiana. No hace falta que formulemos escenarios hiperbólicos, los sistemas bancarios, los de recaudación tributaria, historiales de salud, cadenas de distribución y reparto, ya se encuentran integradas en su mayoría a sistemas de redes informáticas públicas o privadas. Es una realidad sumamente sombría si consideramos que la mayoría de las redes están en manos de capitales privados, cuyo respeto por la privacidad de las personas ha sido nulo. Las redes sociales, plataformas online de videojuegos y demás plataformas digitales se han encargado de recopilar millones de TB de información de sus usuarios y las personas cercanas a ellas. La disolución de la barrera entre el offline y el online con su producción masiva de imágenes, léxicos y conceptos nos muestra primordialmente tres aspectos fundamentales de nuestra cultura visual contemporánea:

En primer lugar, se nos muestra a la producción de imágenes que se alejan de las lógicas de producción comercial, artísticas, comunicativas, y de diseño.
Segundo: La cultura visual contemporánea es la de la compulsión, la que nos permite adquirir sin ningún filtro e ilimitadamente el tipo de imágenes que queremos – o que creemos que queremos- mirar, y el volvernos imagen aspirando a ser mirados de una forma específica.
El tercer aspecto que se nos muestra es la construcción ficcional del ser, la elaboración narrativa ficcional de la existencia por medio de las imágenes, buscando ser validada por medio de la mirada ajena. Personajes que buscan ser reconocidos por una audiencia horizontal.

Las imágenes digitales no son únicamente representaciones digitales de los objetos, poco a poco se transforman en interpretaciones, en transmutaciones de las palabras en imágenes. Los sistemas automatizados en su función de proporcionar imágenes, ya no solo les categorizan, ahora les crean y proyectan, todo a partir de nuestro consumo ilimitado e indiscriminado. Hay que tomar en cuenta que al menos en nuestra actualidad, los algoritmos no hacen nada para lo que no hayan sido programados. La tecnología siempre ha marcado a la humanidad, desde el momento en que el primer humano primitivo tomó un palo y lo entendió como una extensión.

La producción de imagen, automatizada o manufacturada se enfoca en proporcionarnos goce, en alimentar nuestro imaginario y fantasía de lo que interpretamos como realidad, mostrando lo que creemos, imaginamos o deseamos que sea. Nosotros al consumir compulsivamente aquellas imágenes que nos proporcionan algún tipo de goce, estamos alimentando a un sistema automatizado que identificará, acotará y proporcionará más y más imágenes. Todo este consumo ilimitado de imágenes en cierta forma es mórbido en su núcleo de producir un tipo de goce, ya sea erótico, estético o producto de la interacción parasocial. Y si nos remitimos a Susan Sontag (2004), las imágenes también anestesian, de ahí esa relación parasitaria entre la insensibilidad y la necesidad de escalar el contenido de las imágenes.

Se nos muestra un bucle causal en el que la producción de imágenes nos presenta con una máscara narrativa que irremediablemente transcodifica la realidad social y la modifica. La imagen se retroalimenta de sus representaciones ficcionales y estas de la imagen cartesiana de los mismos, mostrando la verdadera simulación enunciada por Jean Baudrillard

(2007) en el que las copias se vuelven indistinguibles de los originales, y las mismas se masifican incontroladamente.

Reflexiones a manera de conclusiones:

Toda forma narrativa tiene un contenido ideológico, el cual pudo haber sido deliberadamente colocado ahí, y de igual forma puede ser una manifestación inconsciente del mundo interior de los autores, o una manifestación de la biblioteca intertextual del tiempo y cultura en que esas narrativas fueron producidas. No todo el arte es político, pero toda obra sí tiene contenido político e ideológico. Para un lector contemporáneo puede ser totalmente invisible el contenido político e ideológico de *Hypnerotomachia Poliphili* ya que los referentes socioculturales de 1499 pueden resultar ajenos en un contexto contemporáneo; los intertextos, paratextos tratados por Francesco Colonna pueden ser imperceptibles sin la guía de un analista; si bien eso no impide que el lector pueda disfrutar de los elementos estéticos, narrativos y poéticos de la obra. Podemos establecer que el análisis del discurso de una obra es también una herramienta para la preservación de esta, ya que los textos de análisis permiten un acceso y comprensión total del texto, estableciendo un vínculo vigente entre el lector y aquellos elementos que hubiesen sido invisibles en una lectura casual.

La labor de un crítico es realizar la valoración afectiva de una obra, pero la labor del analista es identificar aquellos elementos que se encuentran debajo de las capas de la superficialidad, y darles luz de acuerdo con el contexto en que sus autores las incrustaron, ocultaron o insertaron. Los productos generados por nuestra cultura visual contemporánea contienen elementos ideológicos consciente o conscientemente colocados por los autores, y el identificarles y darles luz podrían contribuir en la comprensión

y análisis de nuestra cultura visual contemporánea.

Los videojuegos, desde determinadas miradas, podrán parecer artefactos pueriles, frívolos o banales, pero dentro de sus relatos se articulan miradas, visiones del mundo y, en cierta forma, son enunciaciones mucho más sinceras que no han pasado por el filtro de la hegemonía cultural, o de la pretensión de alta cultura. El estudiarlos nos puede permitir el comprender con mayor honradez las articulaciones de la periferia de nuestra cultura. El hecho de que existan individuos los diseñe –dentro o fuera de los circuitos artísticos– desde mediados del siglo XX, puede considerarse como evidencia del impacto que tienen en la cultura visual contemporánea. Los videojuegos han captado el interés de diseñadores, artistas, restauradores y curadores, y son un medio que capta la atención de las audiencias populares; tales audiencias han generado afectos, vínculos con otros individuos, memorias e identidades que pueden ser estudiadas a partir del discurso contenido en estos objetos culturales.

Ahora bien, los videojuegos, al ser objetos diseñados para ser transgredidos por sus lectores, no pueden ser evaluados con las mismas metodologías empleadas para analizar la cinematografía o la televisión. Si queremos realizar análisis efectivos requerimos de herramientas y metodologías efectivas. La ausencia de metodologías específicas nos habla de una deuda con un segmento de la sociedad que, por más de sesenta años, se ha involucrado en su diseño, preservación, apreciación y curaduría. Los autores de estas líneas somos parte de tal deuda, ya que en estas líneas no presentamos una propuesta de metodología, pero sí aspiramos a enunciar una invitación e incluso provocación al desarrollo de herramientas particulares. De alguna forma, anhelamos que la enunciación de las diferencias con otros medios –con metodologías de estudio más

estabilizadas– abone a la determinación de problemas de investigación más claros y, eventualmente, a la producción de investigaciones fértiles y efectivas.

Considerando que los videojuegos son una forma narrativa audiovisual que requiere de la participación directa de un jugador, los elementos de análisis se deben considerar como una cartografía dinámica que puede variar en proporción de la capacidad conferida al jugador de modificar la narrativa –por ejemplo, en aquellos juegos que permiten finales múltiples. Uno de los elementos más interesante de los videojuegos como medio de expresión artística es que "la forma es fondo", o dicho de una forma más explícita: "*gameplay* es narrativa". En un videojuego la narrativa no está compuesta únicamente por las *cutscenes*, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo, todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con nuestra forma de jugar: cada salto, la forma en que recorremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa, y por lo tanto todo tiene un valor ideológico, y nos compete determinar si ese valor ideológico es implícito en el texto o es introducido por el jugador en su actuar ergódico.

Teniendo la intención de determinar cuál ideología habita en los videojuegos, y cómo la ideología del jugador puede inferir en la narrativa, se sugiere una cartografía de descubrimiento de sentido narrativo. Lo enunciado a continuación se debe considerar como una horizontalidad interconectada y no una jerarquía vertical:

Determinar el tema: señalar sobre qué trata el videojuego y por qué sobre ese tema y no otro.
Determinar el motivo: señalar qué imágenes, recursos lingüísticos y semióticos son

recurrentes en el videojuego, además de argumentar el sentido narrativo y de cohesión que proporcionan al relato.
Determinar el estilo: señalar a las estrategias, imágenes, figuras literarias, intertextos, recursos auditivos, el diseño de interfaz y su función narrativa en el videojuego.
Postura: determinar los valores o creencias ideológicas que son transparentes en el texto, es decir, concepciones de la organización social, económica o política que son evidentes en las mecánicas de juego.
Determinar la perspectiva: señalar desde qué lugar se enuncia el relato, la carga ideológica a la que es sujeta el jugador o las variantes ideológicas que el jugador puede insertar en el relato a partir de su acción ergódica en el mismo.

Se señaló anteriormente que los elementos de análisis se deben considerar como una cartografía dinámica y, provisionalmente, se considerará a los videojuegos objeto de estudio como formas de cuento posmoderno, es decir, rizomáticos, intertextuales, itinerantes y antirrepresentacionales, lo que implica que se abordarán como sistemas ficcionales autónomos.

Los elementos de análisis serán los siguientes:

Título - ¿qué sugiere? ¿cómo se relaciona con el resto del juego?
Inicio - ¿cuál es la función del inicio?
Narrador- ¿desde qué perspectiva se narra?
Personajes
Lenguaje
Tiempo y espacio
Género o formula narrativa

Intertextualidad
Final o finales

Todo lo anterior respondiendo a las siguientes premisas críticas tomadas de Heriberto Yépez (2020) y adecuadas a medios narrativos ergódicos audiovisuales:

La obra encubre ideología: esto también nos permitirá vislumbrar el valor artístico de los videojuegos estudiados, ya que Yépez señala que, si el contenido de la obra coincide con la ideología descubierta, y si la forma en que la ideología se encubrió coincide con la forma de la obra, entonces, no hay obra de arte, sino mera obra ideológica.
La obra tiene un contenido interno: ser conscientes de que el videojuego contiene un sentido interno proporcionado por los autores y materializado por medio de la narrativa, es decir, los valores y estructuras ideológicas presentadas responden a una ideología y clima social en el que la obra fue producida.
El contenido es involuntario al autor: parafraseando a Yépez, no se aspira a realizar una arqueología de la intención consciente de los autores de los videojuegos, sino de identificar y describir un contenido ideológico que involuntariamente se ha depositado en la obra
El Sujeto de la obra es un inconsciente colectivo: las obras son construidas no necesariamente a partir del inconsciente personal del autor, también responden al inconsciente de su clase social, es decir, las obras son construidas desde una postura social, económica e ideológica determinada.

Es sumamente difícil determinar si los videojuegos, como forma de expresión cultural o artística, seguirán existiendo en el futuro o, incluso, si sobrevivirán al rasero de las disciplinas históricas y estéticas. Probablemente, llegue un momento en que se hundan en las arenas de los desiertos del recuerdo y de la mente, pero mientras estén presentes en los afectos de las personas, mientras se realicen esfuerzos individuales o

institucionales por preservarlos, los videojuegos serán un vestigio del mundo que fuimos, no el mundo que deseábamos ni el mundo que esperábamos, sino serán el vestigio sincero de lo que fuimos, somos y seremos.

Bibliografía

Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland. US.: The Johns Hopkins University Press

Adams, Ernest (Writer) & Anton Bolshakov (Director). (2007). S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, *S.T.A.L.K.E.R.* Ukrainia: THQ.

Alatriste, Janitzio. (2012). Retro alimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático. In Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes (Ed.). Toluca, Estado de México: FEDA.

Alayón-Gómez, Jerónimo. (2009a). Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual. *Literatura electrónica hispánica.* Retrieved from http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc8g936

Alayón-Gómez, Jerónimo. (2009b). Retórica y Discurso Hipertextual: Del trovador oral al trovador hipermedial. Notas para un estudio. *Literatura electrónica hispánica.* Retrieved from http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd79t8

Antonelli, Paola. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters *The Museum of Modem Art*. New York, United States of America: MoMA.

Antonelli, Paola. (2013). MoMA'S CONTEMPORARY DESIGN GALLERY INSTALLATION FOCUSES ON THE VITALITY AND DIVERSITY OF DESIGN [Press release]

Barnet, Belinda. (2010). Crafting the User-Centered Document Interface: The Hypertext Editing System (HES) and the File Retrieval and Editing System (FRESS). *Digital Humanities Quarterly, 4*(1).

Baudrillard, Jean. (2007). *El sistema de los objetos* (Francisco Gonzáles Aramburu, Trans.). Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores.

Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.

Berger, John. (1977). *Ways of Seeing*. United Kingdom: Penguin Group.

Berger, John. (1990). *Ways of Seeing*. United Kingdom: Penguin. BBC London.

Bush, Vannebar. (1945). As We May Think. *The Atlantic Monthly*.

Campbell, Joseph. (2013). *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito.* (Luisa Josefina Henández, Trans. XIV ed.). México: Fondo de Cultura Económica

Carmack, John, Romero, John, & Hall, Tom (Writers) & John Carmack, John Romero, & Tom Hall (Directors). (1993). Doom, *Doom*. United States of America: ID Software.

Carr, David, & Comtois, David (Writers) & David Comtois & Frankie Glass (Directors). (2004). Video Game Invasion: The History of a Global Obsession [Documental]. In Beantown

Productions (Producer). United States of America: Beantown Productions.
Cassie. (2017). The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted. Retrieved from https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/
Castilla, Américo, Learner, Tom, Tagle, Alberto, Boro, Fernando, Wharton, Glenn, Morales, Lino García, . . . Morales, Lino García. (2015). *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte.* (Carolina Sborovsky & Violeta Bronstein Eds.). Buenos Aires, Argentina.
Chiappe, Domenico. (2005). Hipermedismo, narrativa para la virtualidad. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmch4274
Conrad, Joseph. (2013). *El corazón de las tinieblas* (Sergio Pitol, Trans. 2a. ed.). México: Penguin Random House Grupo Editorial.
Cortázar, Julio. (2006). *Rayuela* (5th ed.). Ciudad de México, México: Punto de lectura.
Crawford, Chris. (2011). *The Art Of Computer Game Design* (2011, con anotaciones actualizadas del autor. ed.). United States of America: McGraw-Hill, U.S.
Cross, Tim. (2018). Video games are an underrated art form.The V&A's new exhibition shows why game design should be taken seriously, reportaje. *The Economist*. Retrieved from https://www.1843magazine.com/culture/look-closer/video-games-are-an-underrated-art-form
Davis, Cory, & Coulon, Francois (Writers). (2012). Spec Ops: The Line [Microsoft Windows, OS X, Playstation 3, Xbox 360]. In Tarl Raney (Producer), *Spec Ops*. North America: 2k Games.
Díez, Rodrigo (2020). *Ficciones lúdicas*. Ciudad de México: Dharma Book.
Eco, Umberto. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona Lumen.
Eisner, Lotte. (1995). *La pantalla demoníaca*. España: Catedra.
Ellis, Lindsay. (2017). Transformers and Film Studies: The Whole Plate. United States of America.
Farias, Humberto. (2015). Una metodología para la conservación y restauración de arte contemporáneo. In Américo Castilla (Ed.), *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.
Fernández-Christlieb, Pablo. (2011). *Lo que se siente pensar o La cultura como psicología* (1st ed.). México: Santillana Ediciones Generales.
Fernández-De Molina Ortés, Elena. (2019). Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación*. Warszawa: Universidad de Varsovia.
Foucault, Michel. (2010). *Las palabras y las cosas: una arqueologia de las ciencias humanas.* (Elsa Cecilia Frost, Trans.). México: Siglo XXI Editores.
Gibson, William. (1984). *Neuromancer*. Canada: Ace Books.
Gibson, William. (2003). *Burning Chrome*. Canada: Harper Voyage.
Gibson, William. (2012). *Distrust That Particular Flavor*. United States of America.: G.P. Putnam's Sons.
Gibson, William, & Ashbaugh, Dennis. (1992). Agrippa [A Book of the Dead] (pp. Libro de Artista). New York, United States of America: Kevin Begos Jr.
Gonzáles-Seguí, Héctor Óscar. (2000). 25 años de videojuegos en México. In Departamento de Estudios de la Comunicación Social (Ed.), *Comunicación y Sociedad*. Guadalajara, Jalisco,

México: Universidad de Guadalajara.

González-Vidal, Juan Carlos. (2015). Seminario Metodológico en Semiotica. Morelia, Michoacán México: Doctorado Interninstitucional en Arte y Cultural.

González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2020). El Bautismo y su función en la producción de sentido en El Padrino, de Francis Ford Coppola *Cultura y Comunicación: Transdiciplinariedad Textual* (pp. 79-95). Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2019). El texto: una noción problemática. *Revista Amauta, 17*(34), 17-26.

Gygax, Gary. (1974). *Dungeons & Dragons*. United States of America: TSR, Inc.

Hansen, Dustin. (2016). *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. United States of America: Feiwel Friends.

Heidegger, Martin. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press.

Hobsbawn, Eric. (2013). *Un tiempo de rupturas. Sociedad y cultura en el siglo XX* (Cecilia Belza & Gonzalo García, Trans. 1st ed.): Editorial Planeta.

Kapyshyn, Drew (Writer) & Casey Hudson (Director). (2007). Mass Effect. In Bioware (Producer), *Mass Effect Trilogy*. Worldwide: Microsoft Game Studios (2007) Electronic Arts (2008-).

Kendall, Timothy. (2007). Mehen: The ancient Egyptian game of the serpent *Ancient Board Games in perspective*. London, United Kingdom: Bristish Museum Press.

Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.

Kerzner, Liana. (2015). Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games: Part 2. [Entre otros temas, argumenta los problemas culturales que ha provocado el analizar y estudiar a los videojuegos con herramientas cinematográficas]. Retrieved from http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2

Lucas, George. (2004) *"The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing"/Interviewer: Wendy Apple & Mark Jonathan Harris*. United States of America.

Maher, M. (1911). Catholic Encyclopedia *New Advent.* Retrieved from http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm

Manovich, Lev. (1998). Navigable space. *Software Studies Inititative.* Retrieved from http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space

Manovich, Lev. (2001). *The language of new media*. Massachusetts: MIT Press.

Manovich, Lev (2021). [The academic researchers in humanities often prefer to write about "art" and "high culture."].

McGonigal, Jane. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*. United States of America: Penguin Books.

Milius, John, Coppola, Francis Ford, Herr, Michael, & Conrad, Joseph (Writers) & Francis Ford Coppola (Director). (1979). Apocalypse Now [Filme]. In Omni Zoetrope (Producer). United States of America: United Artists.

Miller, Rand, & Miller, Robyn (Writers) & Rand Miller & Robyn Miller (Directors). (1993). Myst

[Videojuego]. In Laurie Strand (Producer), *Myst*. United States of America: Brøderbund.

Minguell, Meritxell Estebanell. (2002). Interactividad e interacción *Revista Latinoamericana de tecnología educativa.* España: Universidad de Girona.

Orozco, Guiomar Jiménez. (2016). *Videojuegos y jugadores. Cibernarrativas que dialogan con imaginarios.* (Doctorado en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación), Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura., México.

Pangaro, Paul. (2017). "Cybernetics as Phoenix: Why Ashes, What New Life?" in cybernetics: state of the art, . In Liss C. Werner (Ed.), *CON-VERSATIONS* (Vol. 1). Berlin, Alemania: TU Berlin.

Pardo-Abril, Neyla Graciela. (2015). Perspectivas para el análisis del discurso en América Latina:

multimodalidad y multimedialidad, retos para la investigación *Pasado, presente y futuro de los Estudios de Discurso en América Latina*. Brasília – DF: Universidade de Brasília.

Pink, Sarah. (2013). *Doing Visual Ethnography* (Jai Seaman Ed. 3rd ed.). London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd.

Pitol, Sergio. (2013). Invitación a la lectura. *Corazón de las Tinieblas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial.

Ponce-Díaz, Romano. (2017). Elser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.

Ponce-Díaz, Romano. (2018a). [EL ARTEFACTO] Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente.: Center for Open Science.

Ponce-Díaz, Romano. (2018b). *En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación.* (Doctorado en Arte y Cultura), Universidad de Guadalajara, Guadalajara.

Ponce-Díaz, Romano. (2020). *Espectador, caminante, actor y autor: La potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos*. Paper presented at the Coloquio internacional: Nuevos acercamientos al arte cinematográfico., Querétaro, México.

Ponce-Díaz, Romano. (2021). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*. México: Universidad Autónoma Metropolitana

Ponce-Diaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2022). Reflexiones en torno a los conceptos interactividad, hipertexto cibertextos y comunidades de redes digitales bajo la perspectiva de los estudios visuales.

. In Manuel Martín Oramas-Diaz (Ed.), *El Léxico como eje conducente 2022*. Morelia, Michoacan: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2020a). El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill. *2020, 6*(1), 17. doi:10.23857/dc.v6i1.1347

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2020b). Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso, 21*(1).

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2021). Navegación Ergódica: aproximación desde

los estudios visuales a las especificidades mediaticas de los videojuegos. *La colmena, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*(113).

Ponce-Díaz, Romano, & Chamorro, Jorge Arturo. (2019). Emulación v. Desaparición: Agrippa [a bookof the dead] + preservación del relato. In Universidad de Aguascalientes (Ed.), *Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en Torno al Arte y la Cultura.* Aguascalientes México.: Universidad de Aguascalientes.

Portnow, James. (2012). Narrative Mechanics - How Missile Command Tells a Story - Extra Credits. *Extra Credits*, 4:59. https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU

Rabadán, María Eugenia. (2017) *Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte.* Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura., Universidad de Guadalajara., Guadalajara Jalisco.

Rabadán-Villalpando, María Eugenia. (2017). La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte. *Arbor, 193*(783).

Ruiz-Barriga, Jorge Alberto. (2020). La literatura, el arte y el cime como extensiones del relato histórico sobre la guerra de independiencia en México *Comunicación y discurso: Miradas transdisciplinarias*. Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

Sábato, Ernesto. (2003). *Antes del fin*. Buenos Aires, Argentina: Planeta

Saganogo, Brahiman. (2010). *Elementos textuales en "Crónica de una muerte anunciada", de Gabriel García Marquez*. México: Universidad de Guadalajara.

Sarlo, Beatriz. (1994). Escenas de la vida posmoderna *Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires, Argentina.: Ariel.

Schreier, Jason. (2015). An Updated List Of Studios EA Has Bought And Then Shut Down, Reportaje. *Kotaku*. Retrieved from https://kotaku.com/an-updated-list-of-studios-ea-has-bought-and-then-shut-1689498614

Schreier, Jason. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. United States of America: Harper Paperbacks.

Schreier, Jason. (2021). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. United States of America: Grand Central Publishing

Sontag, Susan. (2004). *On Photography*. United States of America: Picador.

Strugatskiy, Arkadiy, Strugatskiy, Boris, & Tarkovski, Andrey (Writers) & Andrey Tarkovski (Director). (1979). Stalker. Unión Sovietica: Mosfilm.

Strugatsky, Arkady, & Strugatsky, Boris. (2001). *Pícnic junto al camino* (Miquel Barceló, Trans.). Argentina: Nova.

Tarkovski, Andrey. (2016). *Esculpir el Tiempo* (Miguel Bustos García, Trans.). México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

Toyama, Keiichiro (Writer) & Keiichiro Toyama (Director). (1999). Silent Hill. In Konami Computer Entertainment Tokyo (Producer), *Silent Hill*. Japón: Konami.

Venegas-Ramos, Alberto. (2017). *Chris Crawford y el origen de la estrategia para ordenador.* España: Presura.

Vidaurre-Arenas, Carmen V. (2013). *Las artes narrativas visuales y las nuevas tecnologías.* Ensayo. Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara. México. Retrieved from

https://www.academia.edu/8703669/Las_artes_narrativas_visuales_y_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas

Warthon, Glenn. (2015). Conservación del arte creado con computadoras en el MoMA. In Américo Castilla (Ed.), *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.

Weiner, Norbert. (1965). *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine* (2nd ed.). United States of America: MIT Press.

Yepez, Heriberto. (2020). Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología. Ensayo. Colabdecritica. México.

Zavala, Lauro. (2006a). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (Félix Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Zavala, Lauro. (2006b). *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía intertextual*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

Zavala, Lauro. (2014). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México: Trillas.

Žižek, Slavoj. (2009). *Primero como tragedia, después como farsa*. España: Ediciones Akal.

---

01 "Literatura Ergódica" en el texto de Espen J. Aarseth (1997).

02 Entendiendo como actividades triviales a todos esos actos intercambiables y contextuales que no impactan en la narrativa, ya sea literaria o multimedia, tales como cambiar página, presionar el botón de encendido en un dispositivo de reproducción de video, o buscar y sentarse en una butaca, por ejemplo.

03 La Unión Soviética tuvo su propia producción de videojuegos, siendo Tetris uno de los más populares hasta la actualidad. Tetris fue diseñado por Alexey Pajitnov en 1984 buscando que los videojuegos redujeran el miedo a las computadoras y más personas se instruyeran para usarlas (Hansen, 2016).

04 Para una exploración más detallada de las coyunturas entre las intenciones artísticas de los diseñadores frente a las dinámicas de explotación capitalista en la producción comercial de videojuegos, recomendamos encarecidamente recurrir a los textos de Jason Schreier (Schreier, 2015, 2017, 2021).

05 Para mayo del 2020, únicamente 4,648,228,067 personas tenían acceso al internet, lo que representa el 59% de la población, y de esa proporción, el 50.3% se encuentran ubicados en Asia (Fuente: http://www.internetworldstats.com/stats.htm).

06 Pionero en las teorías de estudios relativos a videojuegos, es además el fundador de la revista *The Journal of Computer Game Design*, organizó por primera vez las conferencias *Computer Game Developers Conference*, las cuales son conocidos ahora como las *Game Developers Conference*, ha defendido, y sigue defendiendo en la actualidad, el diseño de videojuegos como una disciplina artística (2017). En los términos de desarrollo de videojuegos, en los años 1980, fue el pionero de los

videojuegos de estrategia y de consciencia social. Actualmente es un activista que busca empujar el desarrollo de videojuegos como actividades de cambio positivo en la sociedad.

07 En términos de arte contemporáneo, los *modders* –contracción de modificadores- se *apropian* de un videojuego ya existente, lo modifican y transforman en un nuevo videojuego.

08 La metempsicosis, término derivado del griego que significa "traslado de un alma a otro cuerpo"; también se le llama "reencarnación" o "transmigración" del alma (Maher, 1911).

09 Evento que podemos ver representado en *Assassins's creed* [Ubisoft, 2007], donde Desmond Milles, por medio del *Animus,* puede transmigrar su conciencia a sus antepasados *Altair* y *Ezio Audittore*.

10 Nuevamente podemos ejemplificar con *Mass Effect* [Bioware, 2007], *Fallout 3* [Bethesda, 2008] o innumerables narrativas ergódicas del tipo "juegos de roles", en los que el navegante determina la moralidad o ética de los actos del personaje, es decir, el protagonista es una forma de "otredad digital" –un concepto similar a la "imagen residual" de *The matrix* [Wachovski, 1999]– que se va determinando totalmente por el ergonauta, refiriéndose al protagonista como una forma de "yo" en lugar de referirse al comandante Sheppard [*Mass Effect*, 2007] o el Wanderer [*Fallout 3*, 2008] como una entidad ajena.

11 La metempsicosis (o metempsícosis), término derivado del griego que significa "traslado de un alma a otro cuerpo"; también es conocida como "reencarnación" o "transmigración" del alma MAHER, M. 1911. *Catholic Encyclopedia* [Online]. New York, United States of America: Robert Appleton Company. Available: http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm [Accessed 27/03/2015].

12 Beatriz Sarlo es una crítica literaria y cultural argentina.

13 Es el vocablo tradicional alemán para designar a los cuentos de hadas, a los relatos que normalmente presentan personajes folclóricos, como hadas, duendes, elfos, *trolls*, enanos, gigantes o gnomos. También es común la aparición de magia o encantamientos.

14 Entendiendo a las tecnologías y formatos analógicos a aquellas que preceden a las tecnologías digitales –las cuales tienen esa denominación al ser constructos de código binario-. Un disco de acetato es un formato analógico de almacenaje de audio, mientras que un archivo mp3 es un formato digital de almacenaje de audio. Las cintas con base de nitrato o de polímeros son un formato de almacenaje analógico para la imagen cinética, un archivo .avi es un archivo digital.

15 El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara, La Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de México, la Unidad Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana, han mostrado su apoyo a proyectos de diseño y elaboración de videojuegos experimentales y artísticos.

16 Mirada masculina, se refiere a como muchos directores/cinematógrafos varones heterosexuales cisgénero tienden a realizar encuadres que presentan como objetos sexuales a las mujeres. Este *Male*

Gaze también se puede identificar en la publicidad, cómics, pintura al óleo y diversos productos visuales. John Berger ahonda en cómo se ha vuelto al sujeto en objeto por medio del encuadre (Berger, 1990).

17 A continuación, presentamos enlaces con algunos ejemplos de literatura electrónica:
thejewsdaughter.com
vispo.com/bp/
obadike.tripod.com/ebay.html

18 Para una exploración más profunda en la literatura y narrativa ergódica, conminamos a la lectura del texto: *Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas* (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2020b)

19 Diversos cultos religiosos comenzaron a hacer *streaming* de sus ceremonias.

20 Entendiendo a la transcodificación como la traslación de un campo semántico de un medio a otro. Por ejemplo, la adaptación de una obra de dramaturgia a un filme. Ambas piezas se considerarán textos independientes con campos de existencia diferenciados.

21 Se le designa como *gamificación* a las estrategias organizacionales que buscan integrar sistemas lúdicos de experiencia similares a los aparecidos en los videojuegos y juegos de rol con la intención de aumentar el involucramiento, inmersión y afecto de las personas involucradas (McGonigal, 2011). La denominada educación 3.0 ha recurrido a diversos sistemas de *gamificación,* tales como la lista de *quests* –gestas- que pueden ser cumplidas por el cuerpo estudiantil.

22 “El no-consciente es una noción formulada por Lucien Goldmann en el campo del estructuralismo genético, y no debe confundirse con el inconsciente freudiano. Él basa su concepción en el hecho de que los individuos, a lo largo de su vida, se integran o, cuando menos, tienen contacto con diferentes conjuntos sociales, a los que denomina sujetos transindividuales. Cada conjunto tiene convenciones y formas de comportamiento que lo particularizan. Las convenciones tienen un carácter significante, y es, pues, mediante la asimilación de contenido semántico, que el individuo incorpora visiones de mundo y modelos de actuación que se convierten en estructuras intelectuales [1966]. Lo que hay que enfatizar es que frecuentemente esas visiones pasan al margen del consciente tanto durante su interiorización como su exteriorización. El sustrato del no-consciente es eminentemente social.” (González-Vidal & Ávila-González, 2020)

23 *Multi-Users Dungeons* (Aarseth, 1997).

24 Provocar maliciosamente.

25 Expulsar, restringir el acceso.

26 Expulsar, restringir el acceso permanentemente.

27 Silenciar

28 Sistema automático que emula el comportamiento humano.

29 Algunas manifestaciones narrativas desde el instante en que se presentan como conglomerados

sígnicos con límites, es posible abordarlas en esta calidad. (González-Vidal & Ávila-González, 2019) 30 Nelson (1965) concebía las computadoras como máquinas de “media” y buscó una generación de media que superara las limitaciones del papel. Proponía cruzar y conectar toda la información disponible y almacenada mediante dos tipos de conexión: enlace y transclusión.

CARTOGRAFÍA PARA NAVEGAR NARRATIVAS ERGÓDICAS

Notas **[hacia]** el análisis del discurso de los **videojuegos** desde los **estudios visuales.**

Romano Ponce Díaz

Iván Ávila González (coautor)

-

Índice

Consideraciones preliminares07
Prólogo por Bárbara Fierro Chong:12
Introducción15
La masificación de la imagen, la cultura visual y los videojuegos18
Estableciendo nuestra labor19
La tecnología, el medio y la cultura visual en la transmisión del relato24
Videojuegos y la periferia de la cultura visual contemporánea29
Narrativa Ergódica y sus laberintos35
Especificidad mediática ergódica41
Sobre el recorrer laberintos navegables45
Expresión narrativa y especificidad mediática50
Algunas especificidades mediales de los videojuegos53
Mirada y participación no-trivial56
En contra de la narrativa de los videojuegos57
Transcodificación, literatura digital y la importancia del medio69
Transcondificación y cotidiano 76
Videojuegos, medios digitales y transcodificación78
Interactividad, retroactividad y cibernética85
Hipertexto, hipermedia y cibertexto91
Perspectivas hacía un análisis del discurso en los videojuegos97
Reflexiones a manera de conclusiones:102
Bibliografía109